

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

КОРИОЛИС



ТАЙНА ЭМИССАРА

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

КОРИОЛИС

ТАЙНА ЭМИССАРА

МЛОСТЬ ЛИКОВ, ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.

Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Группа разработки: Кристиан Гренет, Томас Хёренстам, Нильс Карлин,
Коста Костулас

Сценаристы: Рикард Антройя, Матиас Джонсон, Нильс Карлин, Коста
Костулас, Матиас Лиля, Адам Палмквист

Редакторы: Нильс Карлин, Коста Костулас

Художественный руководитель: Кристиан Гренет, Кристофер Викиер

Оформление обложки: Мартин Грип

Художники-иллюстраторы: Магнус Фальгрен, Густав Экедунд

Картографы: Кристиан Гренет, Тобиас Транелл, Рикард Антройя

Перевод на английский язык: Тим Перссон

Вычитка: Джон Мэррон

Тестирование игры: Джонатан Эрикссон, Джоэл Гримм, Джоанна Хаканссон,

Петра Медин, Дэвид Семарк, Масколл Сильверсолл, Майя Тален, Мэтью

Тайлер-Джонс

Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков

Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков,
Алексей Норин

Литературный редактор: Анастасия «Хима» Гастева,
Константин «Доктор Кот» Смыков

Корректорская работа: Ирина «Сильвингвен» Башкатова

Вёрстка и адаптация дизайна: Мария «Марэн» Шемшуренко

Координация клубов и маркетинг: Алексей «Тринити» Черняк

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 17 июля 2020. Срок годности не ограничен.

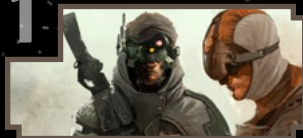
Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Monitorica, TT Supermolot, Baron Neue и Arno-Pro (набор 3).

CORLIOLIS™ © Fria Ligan AB, 2020. All rights reserved. www.paradoxplaza.com

Текст и иллюстрации © Fria Ligan AB, 2020. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

Перевод © ООО «Студия 101», 2020.

1



ВВЕДЕНИЕ

4

ПРЕДЫСТОРИЯ	4
СИНОПСИС	6
ПРИМЕЧАНИЯ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО	6

2

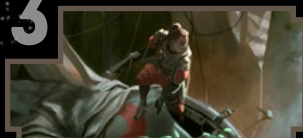


ПРОБУЖДЕНИЕ МУЧЕНИКА

9

ВВЕДЕНИЕ	10
АКТ 1. МИСТИЦИД	16
НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: НАПАДЕНИЕ	17
В ПОГОНЕ ЗА САМОЗВАНЦАМИ	24
ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ЭМИССАРА	36
КОНЕЦ ПЕРВОГО АКТА	37
АКТ 2. ВЫСОКИЕ СТАВКИ	38
НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: ВЫСОКОПОСТАВЛЕННЫЕ ДРУЗЬЯ	38
ПОСЛЕДНЯЯ ПЕСНЬ ЭМИССАРА	43
СОПОСТАВЛЕНИЕ ФАКТОВ	48
ТАНЕЦ КРОВИ	58
КОНЕЦ ВТОРОГО АКТА	62
АКТ 3. БЕЗДНА	63
НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: В ЦАРСТВЕ ТЕНЕЙ	64
ПРИ ДВОРЕ КОРОЛЕВЫ ОБОРВАНЦЕВ	70
СКВОЗЬ ЛАБИРИНТ	76
ОБЪЯТИЯ МУЧЕНИКА	82
КОНЕЦ ТРЕТЬЕГО АКТА	92
ПОСЛЕДСТВИЯ	93

3

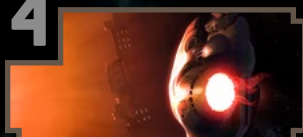


КУАНСКИЙ СЛЕД

95

ВВЕДЕНИЕ	96
АКТ 1. ЗАТЕРЯННЫЕ В ДЖУНГЛЯХ	100
НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: КРОВЬ НА ЛИСТЬЯХ	100
СМОТРИТЕ В ОБА	108
НА КРАЮ	111
КОНЕЦ ПЕРВОГО АКТА	124
АКТ 2. МАЛЕНЬКИЙ АЛГОЛЬ	125
НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: ПРОЦЕССИЯ	126
ЭМИР ВОРОВ	138
ПОСЛЕДНИЙ ТАНЕЦ ХАРПУРА	150
КОНЕЦ ВТОРОГО АКТА	154
АКТ 3. СУЛЬТРАНСКИЕ БОЛОТА	155
НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: МЁРТВЫЕ ТОПИ	156
СЕРДЦЕ ТЬМЫ	163
ГИГАНТСКАЯ КРЫЛАТАЯ ТЕНЬ	171
ШЁПОТ ВЕСТНИКА	180
КОНЕЦ ТРЕТЬЕГО АКТА	185

4



ЭПИЛОГ

187

ПОСЛЕДСТВИЯ	188
КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ	189

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать на страницы «Тайны Эмиссара», первой части «Милости Ликов» — грандиозной кампании для игры «Кориолис. Третий Горизонт». «Тайна Эмиссара» поведает вам о зловещем заговоре, призванном покончить с Эмиссаром на «Кориолисе» и решить проблему распространения Мистической чумы среди жителей Третьего Горизонта.

«Тайна Эмиссара» состоит из двух сценариев: первый называется «Пробуждение Мученика», второй — «Куанский след». Перед вами развернётся захватывающая история, полная коварных интриг и взрывного действия, структура которой, однако, предусматривает массу возможностей для того, чтобы сделать её не только запоминающейся, но и уникальной для каждой группы игроков. Персонажам предстоит постепенное знакомство с Третьим Горизонтом: по сюжету кампании они отправятся к самым дальним и неизведанным его уголкам и увидят собственными глазами самые невероятные чудеса. «Тайна Эмиссара» — это вводная часть «Милости Ликов», призванная рассказать о важных действующих лицах, темах и событиях, которые сыграют свою роль в последующих частях кампании. Подоплёка событий истории описана ниже, и некоторые её детали будут открываться персонажам игроков по мере того, как они начнут пробираться сквозь пелену тайн, окутывающую исчезновения мистиков и похищение Эмиссара с «Кориолиса».

ПРЕДЫСТОРИЯ

Эта история начинается с того момента, как диверсанты Вечного Императора Первого Горизонта наконец проникают на просторы Третьего Горизонта сквозь врата в системе Таоань.

ПАДЕНИЕ ТАОАНЫ

События, которые закончились катастрофическим провалом спасательной экспедиции на Таоань, — это сердце чёрной бури, что вот-вот снова захлестнёт Третий Горизонт. Врата, соединяющие Первый и Второй Горизонты, не разрушены: они всего лишь дремлют и вскоре проснутся вновь. Краткие периоды их стабильности нерегулярны и непредсказуемы, но грозный враг по ту сторону врат, не считаясь с потерями, посылал сквозь межзвёздную тьму ко-

рабль за кораблём, пока один из них — белоснежное, крылатое, похожее на бабочку судно — не оказался в пространстве ничего не подозревающей газодобывающей колонии Таоань. Цель коварных лазутчиков ясна: подготовить почву для полномасштабного вторжения и захвата Третьего Горизонта, желательно без особого кровопролития. Спящие агенты культа Искупления Назарима должны начать сеять хаос, смущать умы людей и расшатывать положение фракций и местных правительств, чтобы флот вторжения Первого Горизонта выступил не в роли безжалостного врага, а в роли гаранта порядка, мира и стабильности. Прямой военный захват на данный момент рассматривается как запасной план на случай, если усилия Искупления Назарима окажутся недостаточными. В этом случае кампания обещает быть короткой и беспощадной: неутраченная война со Вторым Горизонтом и Симметрией ещё не окончена, и лишних войск у Императора попросту нет.

✱ ПОСЛЕДНИЙ РЕЙС «ГАЗАЛИ»

Атака на Таоань прошла блестяще, за исключением одной небольшой детали: колонисты успели отправить сигнал бедствия. Занятый газодобывающий комплекс стал базой для последующих операций, но захватчики, принявшись за поиски уцелевших агентов Искупления Назарима, немедленно наткнулись на корабли спасательной экспедиции. «Белый мотылёк» атаковал «Зафиру», эсминец Легиона, когда та проходила сквозь врата системы Хамура. Эсминец был уничтожен практически мгновенно, однако успел передать сигнал бедствия на «Газали», бывший круизный лайнер, переоборудованный под эвакуационное судно. Мощный взрыв поколебал структуру поля врат, и последовавший за этим энергетический всплеск ударил прямо по «Газали», уничтожив экипаж, сбив корабль с курса и направив его навстречу гибели — в самое сердце беспощадного светила системы.

ПРОРОЧЕСТВО ОРДЕНА

Орден Неприкасаемых — древний культ, и история его происхождения давно потеряна в пучине веков, но многие его ценности и учения восходят к временам задолго до эпохи Падения Врат. Бедствия, вызванные той ужасной войной, уничтожили значительную часть истории Третьего Горизонта. Орден бросил в пекло этого конфликта всё, что у него было, и, сойдясь с врагом в решающей битве в системе Одакон, одержал победу, хотя и понёс при этом огромные потери. Собрав жалкие остатки своего некогда огромного флота и воздав почести павшим героям, Орден с ужасом осознал, что большая часть знаний, передававшихся из поколения в поколение, безвозвратно утрачена и многое из того, что его члены должны были помнить вечно, оказалось забыто.

Нынешний Орден высекает слова древних пророчеств на стенах своих храмов и обшивках кораблей — крупницы мудрости прошлого, призванные защитить от ошибок будущего. Порой послания ясны для всякого, кто способен их прочесть, а порой загадочны и непонятны, и лишь священные имена и героические деяния пророков наделяют их ценностью в глазах верующих. По меркам Ордена, любая попытка отвергнуть наставления матриархов и патриархов прошлого или выказать сомнения в истинности ниспосланных мученикам фракции откровений — гарантированное политическое самоубийство. И сегодня одно из таких мрачных пророчеств, изречённое на священном языке в самый отчаянный момент последней битвы Падения Врат, начало исполняться, а значит, вновь пришло время творить великое зло во имя великого блага. Предсказанное вот-вот должно свершиться, однако многие члены Ордена отказались переступить через себя и сделать то, что должно, но нашлись и те, кто с радостью согласился встать на стезю мученичества ради святого дела. Дела, ради которого предстоит проникнуть на станцию «Кориолис».

✿ МРАЧНЫЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ

Ирий Урахак, одна из святых воительниц Ордена, получила откровение свыше, пребывая на грани между жизнью и смертью и осмелившись устремить свой взор в потустороннюю пустоту. Она поведала истинно верующим, как распознать приближение тьмы; знаки, о которых она говорила, сегодня видны по всему Горизонту, стало быть, действовать нужно безотлагательно.

ЗАГОВОР

Заговор, угрожающий жизням мистиков станции «Кориолис», сложен, коварен и вместе с тем до ужаса прост. В двух словах его можно описать так.

Приор Шабун Кемаль и диакониса Салама ак-Абад, возглавляющие боевую группу раскольников Ордена, фанатиков, называющих себя Воинами Благодатного Огня, устроили секретную базу на Куа.

Ячейка под командованием диаконисы проникла на «Кориолис» и принялась уничтожать и похищать пробуждающихся

на станции мистиков, которых Воины Благодатного Огня считают предвестниками грядущей угрозы и воплощениями Межзвёздной Тьмы, стремящейся захлестнуть весь Третий Горизонт.

В чуть более развёрнутом виде заговор выглядит следующим образом:

- ✿ Зенитийская Гегемония во главе с Абарреном Куассаром стремится расширить своё влияние на Третий Горизонт, и прежде всего на Совет фракций. Саму Гегемонию, однако, разрывают внутренние противоречия, касающиеся методов достижения этой амбициозной цели.
- ✿ Неозенитийцы предпочитают агрессивной экспансии переговоры и взаимовыгодное сотрудничество. Партию неозенитийцев возглавляет клан Арианитесов, и одним из основных её силовых активов является могучий флот Гегемонии.
- ✿ Их оппонентов, гегемонистов, возглавляет сам капитан Абаррен Куассар. Главным силовым активом гегемонистов является тайная полиция фракции — Астурбан. В настоящий момент это ведомство возглавляет Ленова Астур. Текущие операции Астурбана на борту «Кориолиса» направлены главным образом на объединение Зенитийской Гегемонии и установление владычества бывшего капитана «Зенита» над всем Третьим Горизонтом.
- ✿ Через своих посредников и тайных агентов Астурбан спонсировал организацию экстремистского культа Воинов Благодатного Огня и предоставил его боевикам возможность проникнуть на «Кориолис» и устроить охоту на мистиков.
- ✿ Кульминацией заговора Астурбана должно стать обвинение Ордена Неприкасаемых в преступлениях Воинов Благодатного Огня и, соответственно, в ведении агрессивной и небезопасной внешней политики. Неизбежную на фоне обострения отношений войну гегемонисты планируют завершить решительной победой и обретением статуса новых стражей мира и стабильности.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ИСКУПЛЕНИЯ НАЗАРИМА

Лазутчики Первого Горизонта, прибывшие на «Белом мотыльке», трудятся в поте лица с самого момента своего прибытия. Они уже успели активировать спящие ячейки Искупления Назарима и отдали им долгожданные приказы. В настоящий момент «Белый мотылёк» спешит в самое сердце Третьего Горизонта — на Куа. Тайный культ Искупления Назарима, члены которого почитают Лик Танцора в самых тёмных и зловещих его ипостасях, за годы своей подпольной деятельности сумел внедриться в высшие эшелоны правительства Зенитийской Гегемонии и её грозной тайной полиции, Астурбана. Весталки, агенты Первого Горизонта, поняли, что Зенитийская Гегемония — наилучшее прикрытие для подготовки Третьего Горизонта к наступлению новой эры. Им даже удалось подчинить себе приора Воинов Благодатного Огня, расстроив планы внедрённого в ряды мучеников лжепророка Астурбана. Одной из основных задач экипажа «Белого мотылька» является уничтожение Эмиссаров и, как следствие, ослабление позиций Второго Горизонта.

СИНОПСИС

Ниже приведено краткое описание сценариев, из которых состоит «Милость ликов. Тайна Эмиссара».

«ПРОБУЖДЕНИЕ МУЧЕНИКА», СТРАНИЦА 9

Первый сценарий втягивает персонажей игроков в безумную погоню за пропавшими мистиками и их похитителями. Поводом для этого служит исчезновение одного из их близких друзей или родственников. По ходу развития сюжета пропадает обосновавшийся на «Кориолисе» Эмиссар с Зина, и на связь с группой выходят судья и вершительница, которые хотят отрядить героев на поиски исчезнувшего высокого гостя. Обнаруженные улики указывают на след, ведущий в самое сердце тропических джунглей Куа.

«КУАНСКИЙ СЛЕД», СТРАНИЦА 95

Поиски пропавшего Эмиссара ведут героев сквозь джунгли к подножию куанского Монолита, а оттуда — к затопленно-

му городу Сультре, где они наконец сталкиваются с последней ячейкой Воинов Благодатного Огня и находят тело замученного на смертном одре Эмиссара. «Белый мотылёк» прямо у них на глазах растворяется в ночном куанском небе, а дух Эмиссара умоляет их защитить его братьев и сестёр — аватаров самих Ликов, явившихся из глубин газового гиганта Зин и рассеявшихся ныне по всему Горизонту.

ЭПИЛОГ, СТРАНИЦА 187

Когда пыль немного осядет, персонажи и их наниматели поймут, что Астурбан и Орден Неприкасаемых скомпрометированы и что обретающимся на просторах Горизонта Эмиссарам угрожает смертельная опасность. В эпилоге мы дадим вам несколько советов относительно приключений на просторах Горизонта в ожидании второй части кампании «Милость Ликов». Кроме того, в этом разделе вы найдёте конструктор собственных приключений и расширенные правила психомистицизма.

ПРИМЕЧАНИЯ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Кампания «Милость Ликов» построена как классическая эпическая кампания для настольной ролевой игры, но пусть это тебя не смущает — не бойся кроить и изменять представленные сценарии так, чтобы они максимально полно соответствовали стилю именно вашей игры. Сами сценарии довольно прямолинейны, но ты при желании можешь изменять порядок и протяжённость сцен так, как сочтёшь нужным. В конце каждого акта есть раздел с соответствующим названием, в котором приведён перечень важных фактов, о которых персонажам, достигшим этой контрольной точки развития сюжета, уже должно быть известно. Конечно, интереснее всего, когда ради получения нужной информации и улик приходится попотеть, и твоя задача как ведущего — сделать этот процесс захватывающим и драматичным.

СЦЕНЫ

Всё действие в игре «Кориолис» разбито на сцены. Такой подход позволяет структурировать историю и пропускать долгие промежутки времени, в которых ничего интересного не происходит. В сценариях существует два вида сцен: начальные и стандартные, однако и те и другие описываются одинаково — так, чтобы дать ведущему наилучшее понимание важнейших аспектов каждой сцены и тем самым позволить легко модифицировать их в соответствии с нуждами героев и, конечно, развития сюжета. Начинается сценарий, как несложно догадаться из названия, с начальной сцены; остальные сцены в большинстве случаев могут быть сыграны в произвольном порядке.

✳ Персонажи ведущего

Описание каждой сцены подразумевает краткий обзор положения вещей, мест, важных событий, улик и персонажей ведущего. У некоторых персонажей ведущего есть особые способности, для активации которых необходимо тратить пункты тьмы, но только в том случае, если персонаж применяет эту способность против персонажа игрока. Если действие этой способности затрагивает только самого персонажа ведущего или если он использует её для того, чтобы помочь персонажам игроков, можешь активировать её бесплатно, но не чаще одного раза за сцену.

✳ Закладки

Книга оснащена закладками, при помощи которых очень удобно отмечать текущее местоположение персонажей игроков, страницы с важными фактами, параметрами персонажей ведущего и т. п.

СОБЫТИЯ

В ходе каждой сцены могут произойти определённые события, перечень которых приведён в её описании. Инициировать эти события может ведущий в обмен на пункты тьмы — стоимость небольших или чисто декоративных событий равна 0 пунктов тьмы, но инициирование событий, чреватых опасностями и новыми испытаниями для персонажей игроков, стоит значительно дороже. Процесс получения улик,двигающих сюжет игры, как правило, не зависит ни от каких проверок, поскольку провал должен не тормозить историю, а вынуждать

ДЕКОРАЦИИ

В книге «Тайна Эмиссара» вы найдёте массу новых мест на «Кориолисе» и Куа, о которых в предыдущих книгах серии упоминалось разве что мельком. Здесь мы рассматриваем эти декорации куда подробнее; возможно, даже более подробно, чем это нужно для событий самой кампании, — с картами, пространными описаниями, потенциальными конфликтами, сюжетной подоплёкой, зацепками для будущих историй и основными персонажами ведущего. Смысл такого подхода в том, чтобы снабдить материалом для дальнейших приключений тех, кто захочет вернуться в эти декорации позднее: помочь обитающим в Подвале «Кориолиса» скавара, исследовать затопленные пещеры под Байбашином, освободить рабов из угольных копей Верканы, поторговать в трущобах Конгломерата, поискать артефакты в сультранских руинах и, конечно же, найти на просторах Горизонта всех остальных Эмиссаров.

героев либо искать иной путь, либо платить за результат более высокую цену. Убедись, что эти улики не затеряются в суматохе; помни, что игроки могут забыть о том, о чём не забыли бы их персонажи, и не стесняйся обращать их внимание на подобные детали.

✱ **МИСТИЧЕСКИЙ РЕЗОНАНС**

Если среди персонажей игроков есть мистики, исчезновение Эмиссара может на них повлиять. Мистики (в том числе против собственной воли) могут входить в резонанс с разумом Эмиссара, что позволит им в буквальном смысле переживать фрагменты его воспоминаний и ощущать отголоски явленного им мистического могущества. События подобного рода разбросаны по всей кампании, но ты, конечно, можешь не инициировать их, если не захочешь.







ПРОБУЖДЕНИЕ МУЧЕНИКА

*Друзья.
Мы пришли.
Мы — ответ на ваши молитвы.
Ночь близка, но мы — свет мира.
Друзья.*

Первые слова Эмиссаров с Зина, 60 ц. к.

ВВЕДЕНИЕ

Первая глава кампании «Милость Ликов» расскажет вам о событиях, грозящих коренным образом изменить будущее всего Третьего Горизонта. Персонажи игроков оказываются втянуты в расследование таинственного происшествия, потрясшего весь «Кориолис», — исчезновения загадочного Эмиссара с Зина.

В сценарии «Пробуждение Мученика» персонажи игроков оказываются в самом сердце коварного заговора, целью которого являются мистики станции «Кориолис». Направляясь на встречу со старым другом, группавязывается в какую-то дурно пахнущую историю, и кульминацией последовавших за этим событий становится исчезновение Эмиссара. В конце концов именно персонажам игроков предстоит выяснить и его судьбу, и судьбу пропавших мистиков.

ПРЕДЫСТОРИЯ

С первого пробуждения мистики были на «Кориолисе» темой для самых горячих споров и обсуждений. Жители трущоб и высокие сановники, слепые ненавистники и благочестивые завистники — у каждого было своё мнение о людях, наделённых этим странным и загадочным даром. Очень быстро мистики начали становиться жертвами жестоких преступлений на почве ненависти, и в стремлении избежать погромов многим из них пришлось бежать со станции, покинуть своих родных и затеряться на просторах Третьего Горизонта. Большинству мистиков, кое-как научившихся держать свои силы под контролем, удалось просто затаиться и продолжить жить как ни в чём не бывало. До недавнего времени. Сообщество мистиков охватила настоящая эпидемия таинственных исчезновений. Только за последний сегмент без вести пропало более двух десятков людей, и ещё десять человек были найдены мёртвыми — убитыми. Ни Стража, ни Вершители, ни Совет ещё не заинтересовались этим делом всерьёз, и лишь отдельные чиновники начали подозревать, что за этой серией преступлений стоит нечто крайне необычное и очень серьёзное. Уличные репортёры уже давно называют происходящее не иначе как мистицидом.

✱ Воины Благодатного Огня

На самом деле за этими преступлениями стоит так называемый ударный отряд мучеников с Залоса, которые называют себя Воинами Благодатного Огня и намереваются очистить «Кориолис» от скверны мистиков, которых

они поголовно считают еретиками и проводниками Межзвёздной Тьмы. Боевики разделились на две группы и занялись выявлением, слежкой, похищениями и убийствами людей, пострадавших от Мистической чумы. Большую часть намеченных жертв боевики накачивают наркотиками, доставляют в Подвал «Кориолиса», помещают в криостазис, грузят на спасательные капсулы и переправляют в заброшенный центр исследования гиперболезни, затерянный где-то в куанских джунглях. Мистиков, которым суждено пережить это путешествие, ожидает участь, по сравнению с которой смерть можно считать счастливым избавлением.

Однако главной целью ячейки под командованием диаконисы Саламы ак-Абад является похищение Эмиссара с Зина. Мученики этого, конечно, не знают, но агенты Зенитийской Гегемонии уже внедрились в ряды Воинов Благодатного Огня и подготовили почву для того, чтобы использовать их в своих собственных политических интересах (допуск в резиденцию Эмиссара должен обеспечить не кто иной, как Джохар Куассар, посол Гегемонии на «Кориолисе»).

Ударный отряд действует при попустительстве местных властей; многие чиновники и простые жители даже рады сокращению числа мистиков на станции «Кориолис». Однако, когда исчезает Эмиссар, играм приходит конец: мученики выполняют поставленную перед ними цель, и баланс сил на просторах Третьего Горизонта меняется навсегда. Есть лишь один фактор, который не учли ни Воины Благодатного Огня, ни тайно управляющие ими политики, и этот фактор — персонажи игроков.

КРАТКИЙ ОБЗОР

Отправившись на поиски пропавшего родственника или друга, персонажи игроков оказываются втянуты в расследование кровавых преступлений против мистиков «Кориолиса». Поиски виновных и пострадавших выводят их прямо на преступников — Воинов Благодатного Огня. Ударный отряд — экстремистский культ, отколовшийся от Ордена

Неприкасаемых и взятый в оборот Астурбаном, тайной полицией Зенитийской Гегемонии. Цель Гегемонии — погрузить Третий Горизонт в пучину хаоса и войны, а затем воцариться над пеплом по праву миротворцев и покорителей народов.

✱ Акт 1. Мистицид (СТРАНИЦА 16)

В первом акте персонажи игроков узнают о тайном заговоре, угрожающем жизням всех мистиков «Кориолиса» и в конечном итоге существованию самой станции. Отправившись на поиски пропавшего без вести близкого друга, герои оказываются в самой гуще кровопролитной перестрелки на территории космопорта и нападают на след ответственных за мистицид преступников.

В ходе своего расследования герои познакомятся с коррумпированным инспектором Стражи Мерком Ахуро и молодой амбициозной журналисткой по имени Джейла Куари. Найденные улики приведут персонажей игроков к Араму Яфе, мистiku, вынужденному работать наживкой для боевиков ударного отряда мучеников. Заканчивается этот акт похищением Эмиссара.

✱ Акт 2. Высокие ставки (СТРАНИЦА 38)

Во втором акте по наводке таинственной вершительницы Акубы Кош с персонажами игроков выходит на связь судья Кураан. Герои узнают, что исчезновение Эмиссара было не простым совпадением — за его похищением и развернувшимся на станции мистицидом стоит одна и та же организация. Судья Кураан не доверяет Страже «Кориолиса», поэтому она поручает расследование персонажам игроков и организует им доступ в резиденцию Эмиссара в Шпиле. После визита в резиденцию и встречи с Джохаром Куассаром, представителем Зенитийской Гегемонии в Совете фракций, персонажи понимают, что дальнейший их путь лежит в Санаторий самаритян. В Санатории им придётся испытать на себе праведный гнев сестры Роббы и познакомиться с братом Рамасом, который предложит им тайно встретиться в саду Неприкасаемых. Рамас хочет рассказать героям правду о пропавших мистиках, но боевики ударного отряда мучеников попытаются заставить его замолчать навсегда. Вне зависимости от того, выживет Рамас или нет, герои получают бирку с кодами доступа во внутренние помещения Санатория. Все кусочки головоломки встанут на место, и персонажи игроков поймут, что след ведёт их в Подвал.

✱ Акт 3. Бездна (СТРАНИЦА 63)

В последнем акте этого сценария персонажам игроков придётся спуститься во тьму Подвала. Там им предстоит познакомиться с Королевой Оборванцев Эльмедой и другими странными личностями, а также принять целый ряд непростых решений. В конце концов они доберутся до заброшенного ангара, который боевики ударного отряда используют в качестве тайной базы для своих операций на станции, и узнают, что по-

хищенных мистиков переправляют вниз, в тёмные дебри куанских джунглей.

ФРАКЦИИ И ГРУППИРОВКИ

Станция «Кориолис» — сердце цивилизации Третьего Горизонта, и в его политическом закулисье непрестанно кипят всевозможные конфликты и интриги. В событиях «Пробуждения Мученика» непосредственно участвуют три ключевые фракции Горизонта: Орден Неприкасаемых, Зенитийская Гегемония и Консорциум.

✱ Орден Неприкасаемых

«Глашатай», рупор Консорциума, демонизирует Орден Неприкасаемых и клеймит его как величайшую угрозу миру и процветанию Горизонта. Конечно, эта строго религиозная организация нетерпима ко всем проявлениям ереси и слабости, но по сути она мало похожа на свой публичный образ: Орден прагматичен и озабочен скорее выживанием, нежели агрессивными империалистическими амбициями. Верховное руководство Неприкасаемых считает Консорциум и Легион величайшими своими врагами, но прекрасно осознаёт, что с обеими этими фракциями Ордену в одиночку не справиться. Впрочем, несмотря на все свои усилия, Орден просто не способен контролировать абсолютно все входящие в его состав секты, культы и группировки, решившие перейти от слов к делу.

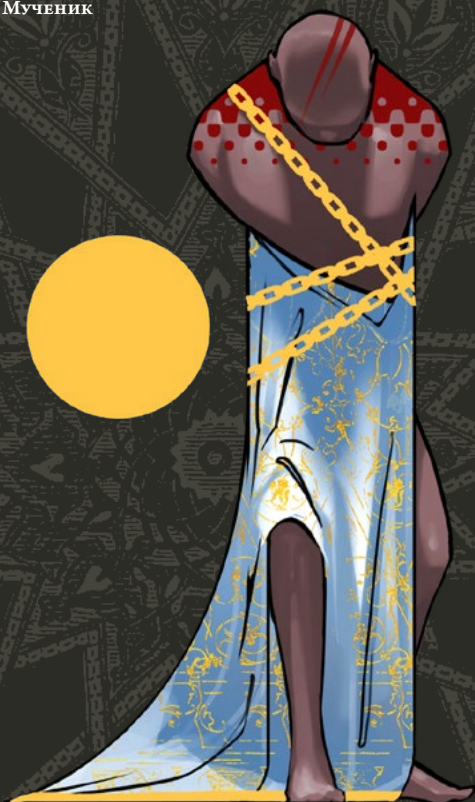
Ударный отряд мучеников. Главным антагонистом этого сценария является ударный отряд Воинов Благодатного Огня и их тайные союзники из числа сотрудников Санатория, но истина, как это часто бывает на «Кориолисе», сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Дело в том, что фактически боевики этой экстремистской организации правы: Межзвёздная Тьма и пробуждающиеся в мистиках сверхъестественные способности самым непосредственным образом связаны с силой, угрожающей существованию всего Третьего Горизонта, просто связь эта не такова, как они думают. По ходу развития сюжета сценария герои повстречаются с несколькими членами этой группировки, включая командира отряда диаконису Саламу ак-Абад (см. стр. 87).

САМАРИТАНЕ. Самаритянский культ врачей-лечителей Ордена Неприкасаемых переживает не самые лёгкие времена: широко распространившиеся на «Кориолисе» антизалоские настроения лишили их публичной поддержки, и сегодня в стенах их Санатория проходят лечение лишь самые отчаявшиеся из бедняков. Делами госпиталя заправляет сестра Робва, которая тайно помогает Воинам Благодатного Огня, переправляя пострадавших от Мистической чумы людей в Подвал, чтобы обеспечить им «более подобающее призрение». С сюжетной точки зрения самым важным персонажем среди самаритян является брат Рамас (см. стр. 54): он знает о том, что происходит, считает происходящее неправильным и готов выдать героям всё, что ему известно о деятельности ударного отряда.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

- ✪ **Аку́ба Кош** — вершительница, верная делу Гегемонии (см. стр. 41)
- ✪ **Алте́я** — беглый мистик (см. стр. 19)
- ✪ **Ара́м Яфа** — приманка для мистиков в руках боевиков (см. стр. 31)
- ✪ **Брат Рама́с** — терзаемый совестью самаритянин (см. стр. 54)
- ✪ **Эльме́да дол-Парна́ссо** — Королева Оборванцев, правительница Подвала (см. стр. 71)
- ✪ **Джоха́р Куасса́р** — посол Зенитийской Гегемонии (см. стр. 52)
- ✪ **Нигели́я Кураа́н-дол-Фахсра́** — судья и работодатель персонажей игроков (см. стр. 40)
- ✪ **Лено́ва Асту́р** — атташе по вопросам культуры и глава разведки (см. стр. 53)
- ✪ **Салама́ ак-Аба́д** — предводительница ударного отряда мучеников (см. стр. 87)
- ✪ **Сестра Ра́бба** — фундаменталистка Ордена Неприкасаемых, акбар самаритян (см. стр. 53)

Мученик



✪ ЗЕНИТИЙСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ

Движущей силой этого сценария может показаться Орден Неприкасаемых, но на деле его последователями манипулируют коварные интриганы, заговорщики и агенты Зенитийской Гегемонии. Под руководством Абаррена Куассара, бывшего капитана «Зенита», Гегемония стремится стать лидирующей и объединяющей силой Третьего Горизонта. Для того чтобы достичь этой цели, Куассар и горстка его приближённых из числа высших иерархов фракции тайно установили контроль над Воинами Благодатного Огня, одной из отколовшихся группировок Ордена Неприкасаемых — самого злейшего из своих врагов. В этом сценарии героям предстоит взаимодействовать с Зенитийской Гегемонией в лице их посла Джохара Куассара (см. стр. 52) и атташе по вопросам культуры и шефа разведки в одном лице — Леновы Астур (см. стр. 53).

АСТУРБАН. Печально известная тайная полиция Астурбан — это, по сути, фракция внутри фракции, и многие считают её руководителей фактическими членами правящей верхушки Зенитийской Гегемонии. Нынешней главой этого тайного ведомства является Ленова Астур, и под её руководством агенты Астурбана защищают и преследуют интересы Зенитийской Гегемонии по всему Третьему Горизонту. Именно Ленова Астур установила контроль над Воинами Благодатного Огня, передав стратегическую информацию их предводительнице Саламе ак-Абад. Ну а многочисленные шпионы и агенты влияния в рядах Вершителей позволяют Астурбану быть в курсе замыслов Консорциума и неозенитийцев, а порой и напрямую вмешиваться в их операции.

ВЕРШИТЕЛИ. Зенитийскую Гегемонию можно условно разделить на две партии — сторонников экспансии во главе с Куассарами и Астурбаном и умеренных неозенитийцев во главе с кланом Арианитесов. Неозенитийцы контролируют Вершителей, и ни сами Вершители, ни их владыки-неозенитийцы не принимают участия в заговоре против мистиков «Кориолиса». Однако в начале «Пробуждения Мученика» персонажей игроков ждёт знакомство с вершительницей Акубой Кош, тайным агентом Астурбана (см. стр. 41). Недаром говорят, что на «Кориолисе» всё не так, как кажется на первый взгляд.

✪ КОНСОРЦИУМ

Доминирующей силой на «Кориолисе» — а значит, и на всём Третьем Горизонте — является Консорциум. Своё положение эта фракция заняла благодаря целому арсеналу инструментов и средств: хитроумным торговым соглашениям, эксплуатации и вывозу полезных ресурсов и, конечно, «дипломатии канонеров» при поддержке верного Легиона. В «Пробуждении Мученика» лидеры Консорциума не сумеют заметить заговор, который разворачивается у них прямо под носом. Впрочем, это неудивительно, если учесть, что в настоящий момент их главная забота — набирающий обороты конфликт с Орденом Неприкасаемых, и все усилия Консорциума сосредоточены на попытке решить эту проблему раз и навсегда. Инцидент на Таоане и уничтожение «Газали» в системе Хамура стали для Кон-

сорциума самым подходящим поводом поиграть мускулами и лишний раз продемонстрировать Ордену, кто здесь главный. Фракция слишком занята межзвёздными политическими играми, чтобы уделить достаточно внимания тому, что действительно важно. В настоящий момент Консорциум проявляет политическую близорукость, которая не позволяет ему взглянуть на вещи шире и увидеть куда более масштабную опасность, угрожающую всему Горизонту. Если фракция будет продолжать действовать в том же духе, для Консорциума и его союзников дело может обернуться весьма и весьма неприятной неожиданностью. Основным представителем Консорциума в этом сценарии является судья Кураан (см. стр. 40).

✿ ИСКУПЛЕНИЕ НАЗАРИМА

В этом сценарии за большинство ниточек тайно дёргает именно Астурбан, используя Воинов Благодатного Огня и Орден Неприкасаемых как свои орудия в деле ослабления власти Консорциума и, соответственно, усиления влияния Зенитийской Гегемонии. Однако по мере развития сюжета кампании «Милость Ликов» окажется, что всё это время Астурбаном и некоторыми другими фракциями Третьего Горизонта манипулировали тайные агенты Искупления Назарима.

✿ ЭМИССАРЫ

Эмиссар на «Кориолисе» — один из пяти мистиков Симетрии, фракции Второго Горизонта. Дух одного из мистиков вселился в тело майранской старательницы по имени Алам Дания, члена команды техников «Фонда», которой было поручено спуститься в глубины газового гиганта Зина. Эмиссары — могущественные мистики, пребывающие в телах других людей. Они обладают силами, способными останавливать в организме процессы старения и даже регенерировать — пусть и не сразу — любые полученные их телами повреждения. Однако если тело-носитель будет повреждено слишком сильно, то разум утратит своё физическое жилище. Тело Эмиссара способно неограниченно долго существовать без еды и воды и, соответственно, не производить никаких органических отходов. Фактически в своей резиденции на «Кориолисе» Эмиссар пользовался только одной комнатой — гостиной. Всё, что сказано выше, неизвестно ни одному обитателю Третьего Горизонта; не знают об этом, соответственно, и персонажи игроков. Для игроков это, конечно, тоже должно стать неожиданностью, так что ты как ведущий можешь смело использовать эту информацию для того, чтобы показать Эмиссаров как таинственных созданий, мало похожих на простых людей.

Однако кое-что об Эмиссарах знает, пожалуй, каждый. Так, всем известно, что Эмиссар, который остался на борту СФ-7 на орбите Зина, назвал себя воплощением Лика Судьи — Хаким-му-Ка́дом. Новости о прибытии Эмиссаров и слухи, связавшие их с Ликами, распространились по Горизонту практически одновременно, и вскоре мистики и паломники начали

звать Эмиссара на «Кориолисе» Наби́-му-Ка́дом — Вестником. Ты как ведущий можешь использовать это имя, когда герои будут общаться с мистиками или особо набожными верующими. Члены зенитийских фракций используют только официальный титул «Эмиссар», а Орден Неприкасаемых считает их еретическими отродьями Межзвёздной Тьмы и попросту отказывается воспринимать их в любом ином ключе.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧАТЬ

«Пробуждение Мученика» по сути своей — это история, посвящённая расследованию загадочного преступления. Задача персонажей игроков — выяснить, кто убивает и похищает мистиков «Кориолиса», поэтому большую часть времени им предстоит гоняться за уликами, способными, по их мнению, приблизить их к истине. Конечно, ключевая задача сценария — показать, какую роль мистики играют в судьбе Третьего Горизонта и кто ответственен за совершаемые против них преступления, но не стоит забывать и о том, что это рассказ о станции «Кориолис» и её жителях. Первый акт («Мистицид») познакомит героев с золотой серединой её общества: обитателями жилых комплексов, завсегдатаями развлекательного квартала и работниками офисов компаний. Второй акт («Высокие ставки») вознесёт героев в блистающее поднебесье Шпиля и даст краем глаза взглянуть на невообразимое богатство и неприкрытые амбиции местной элиты. Наконец, третий акт («Бездна») позволит им пережить головокружительное падение в ужасающий количеством преступлений полузаброшенный Подвал, беспросветное подбрюшье «Кориолиса», место, которое зовут своим домом лишь беднейшие из бедняков, те, у кого просто нет иного выбора.

✿ ХРОНИКА СОБЫТИЙ

Ты как ведущий можешь установить время действия «Пробуждения Мученика» в любой момент истории Третьего Горизонта после того, как начали пробуждаться мистики, а Эмиссар с Зина получил место в Совете фракций. Тем не менее ниже мы приводим официальную хронику событий, итогом которых стало таинственное исчезновение Эмиссара:

- ✿ **ПРИЗРАКИ ЗИНА.** 60 ц. к., сегмент Странника. Эмиссары прибывают в систему Куа.
- ✿ **СУДЬЯ.** Циклады. Из экстренного выпуска новостей «Глашатая» становится известно, что Эмиссар на борту станции СФ-7 на орбите Зина объявил себя живым воплощением Судьи.
- ✿ **ВЕСТНИК.** На следующий день — в первый день нового цикла — на «Кориолис» на борту корабля «Фонда» с эскортом из двух тяжёлых крейсеров Легиона прибывает один из Эмиссаров. В ходе встречи с губернатором станции Эмиссар получает официальное приглашение в Совет фракций и принимает его.

ПОДГОТОВКА

Чтобы получить от игры по сценарию «Пробуждение Мученика» максимум удовольствия, следует хорошенько к ней подготовиться. Тебе стоит хотя бы раз прочитать сценарий от начала до конца. Неважно, садитесь вы с игроками за игровой стол впервые или считаете себя выдавшими виды исследователями Горизонта: никогда не помешает заранее продумать, как именно начать игру. Изучи персонажей своих игроков и подумай, что подойдёт именно для них — как для отдельных персонажей, так и для группы в целом. В этом деле тебе может облегчить задачу выбранное игроками амплуа команды.

Кроме того, хотим сразу предупредить, что детективные истории могут стать серьёзным испытанием для любого ведущего. Игроки имеют обыкновение упускать из виду самые очевидные улики, а ведь нет ничего более удручающего, чем зашедшее в тупик расследование. Чтобы избежать этого, не гнушайся помогать игрокам вести учёт уже найденным уликам и помни, что игроки могут забыть о том, о чём не забыли бы их персонажи. Не стесняйся обращать их внимание на подобные детали. Если сюжет забуксовал, иницилируй какое-нибудь событие, чтобы подтолкнуть их в нужном направлении. Если дело идёт совсем туго, можешь организовать непосредственное вмешательство, подключив одного из персонажей ведущего. Такими помощниками могут послужить журналистка Джейла Куари, стражник Мерк Ахуро и вершительница Акуба Кош.

☉ **Мистическая чума.** После прибытия Эмиссаров с Зина люди по всему Горизонту начинают демонстрировать различные мистические способности. Неумение контролировать их быстро становится причиной несчастных случаев, страха, ненависти и гонений. Мистики бегут на «Кориолис» в поисках защиты. Многими из них движет желание увидеть Эмиссара, которого люди всё чаще начинают называть Вестником. Некоторые мистики устремляются на СФ-7, к Эмиссару-Судье.

☉ **Инцидент с «Газали».** 61 ц. к., сегмент Игрока. После получения сигнала бедствия с газодобывающей колонии в системе Таоань Колониальное агентство отправляет спасательную экспедицию в составе переоборудованного пассажирского лайнера «Газали», крейсера Легиона «Зафира» и нескольких кораблей под управлением вызвавшихся добровольцами вольных капитанов. В момент прыжка сквозь врата в системе Хамура происходит катастрофа, в ходе которой «Зафира» пропадает без вести, а «Газали» при загадочных обстоятельствах терпит крушение и погибает.

☉ **Мистицид.** В конце 61 ц. к. по всему «Кориолису» начинают пропадать мистики. Некоторых из них позднее находят убитыми. До праздника Циклад не больше недели. Исчезновение Эмиссара станет искрой, из которой неизбежно разгорится бушующее пламя.

Наилучшее время для того, чтобы начать «Пробуждение Мученика», — это сегмент Незримого, за девять дней до начала Циклад. Когда Эмиссар исчезнет, судья Кураан постарается раскрыть тайну его пропажи до дня годовщины прибытия Эмиссара на «Кориолис». Если не поспешить, дело, скорее всего, закончится крупной политической катастрофой.

СТИМУЛЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Существует масса разнообразных способов вовлечь персонажей игроков в этот сценарий. Самый простой — заставить исчезнуть одного из их родственников, друзей или подопечных, пострадавшего от Мистической чумы. Как вариант, их может нанять покровитель или персонаж, на которого они уже работали прежде. Кроме того, можешь просто использовать описанную ниже начальную сцену (см. «Нападение» на стр. 17). Если группа начала игру со сценария «Последний рейс „Газали“», отличным стимулом может стать исчезновение Хомины.



МИСТИЦИЗМ

АКТ 1

В «Мистициде» персонажи игроков впервые столкнутся с тайным заговором, угрожающим не только мистикам «Кориолиса», но и всей станции в целом. Первый акт посвящён розыску мистиков, похищенных или убитых боевиками ударного отряда мучеников.

В первом акте вы найдёте описание основных персонажей ведущего, начальной сцены, нескольких последующих сцен и декораций, в которых будет разворачиваться их действие. Использовать описанные сцены можно в любой последовательности, а не только в том порядке, в котором они приведены. В завершение первого акта приводится описание ряда наиболее вероятных промежуточных концовок и предположений, касающихся перехода к следующему акту.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Персонажи игроков причаливают в крупнейшем коммерческом космопорту «Кориолиса», получив таинственное послание с просьбой о помощи от близкого друга или родственника, студента одного из вузов станции. Ожидая друга в условленном месте, они встречаются с мистиком, которая сообщает, что их общий друг исчез, а за ней самой гонятся вооружённые люди. Персонажи игроков должны сообразить, что между исчезновением их друга и этой женщиной явно имеется какая-то связь. Улики, найденные в университетском общежитии, указывают на безработного матроса по имени Арам Яфа, которого им теперь и предстоит разыскать. Как только они узнают, что Арам помогает группе неизвестных злоумышленников выслеживать и похищать мистиков «Кориолиса», выходит экстренный выпуск новостей, из которого жители станции узнают, что Эмиссар исчез из своей резиденции в Шпиле. В Ядре немедленно вспыхивают беспорядки. Если герои познакомились с Хоминой в ходе сценария «Последний рейс „Газали“», они могут попытаться связаться с ней — и узнают, что она тоже пропала.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вот перечень того, что персонажи игроков должны узнать, прежде чем переходить ко второму акту:

- ✪ за последний сегмент на станции «Кориолис» пропало без вести или было убито множество мистиков;
- ✪ злоумышленники выдают себя за стражников, но и их мотивы, и место, где они дер-

жат похищенных мистиков, остаются загадкой;

- ✪ во время расследования то и дело всплывает Санаторий самаритян — похоже, стоит обратить на это место пристальное внимание.

Если можешь, создай у игроков ощущение того, что время на исходе: на кону множество невинных жизней, и только героям под силу их спасти. Для обратного отсчёта можешь использовать девять дней, оставшихся до начала Циклад: с каждым днём конфликт будет постепенно накаляться, а всё новые и новые мистики — исчезать без следа. Держи темп и постарайся сделать так, чтобы персонажи игроков управлялись с «Пробуждением Мученика» за несколько дней и, соответственно, успели попасть на Куа до наступления нового цикла.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В первом акте персонажи игроков впервые столкнутся с заговором против мистиков и попытаются узнать, кто за ним стоит и какие цели преследует. Им придётся взаимодействовать с несколькими ключевыми персонажами ведущего, и, кроме того, судьба может свести их с несколькими сторонними действующими лицами.

- ✪ Алтёя — портовая работница, беглый мистик (см. стр. 19).
- ✪ Арам Яфа — матрос и наживка в руках ударного отряда мучеников (см. стр. 31).

✪ НЕЗАВИСИМЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

- ✪ Мёрк Ахуро — коррумпированный инспектор Стражи (см. стр. 21).
- ✪ Джэйла Куари — назойливая журналистка (см. стр. 32).

ПУНКТЫ ТЬМЫ

В этом акте пункты тьмы нужно использовать для того, чтобы усложнить героям жизнь, однако не стоит давить на персонажей игроков слишком уж сильно. По крайней мере, до тех пор, пока они не втянутся в историю как следует. В начале акта ведущий получает пункты тьмы по количеству персонажей игроков.



НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: НАПАДЕНИЕ

Это начальная сцена первого акта, в которой герои ждут друга в космопорту «Неоптра». Там они встречаются с Алтеей, мистиком, которую преследуют боевики ударного отряда мучеников, замаскированные под служителей Стражи «Кориолиса».

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Сцена начинается с того, что персонажи игроков ждут своего друга в чайхане «Мадам Шари» в космопорту «Неоптра». Выбери одного героя, к которому обратится Алтея, а затем зачитай или перескажи этот текст:

Вы дожидаетесь своего друга, сидя в чайхане «Мадам Шари». Звон колоколов, отбивающих наступление ночной стражи, тонет в шуме и суете космопорта «Неоптра»: зычных криках торговцев, детском плаче, разговорах на дюжине различных языков и диалектов и воплях куанских мартышек, устроившихся на крыше прямо над вашим столиком. Из висящих на стене дешёвых колонок грохочут ритмы новейших музыкальных хитов сегмента по версии «Глашатая». Слов, конечно, не разобрать, но рокочущий бит царит над окружающей вас суматохой. Воистину музыка — это пульс Горизонта.

Нур должен был появиться давным-давно. Судя по полученному от него краткому сообщению, он был чем-то крайне взвол-

нован, что по нынешним временам неудивительно. Новости «Глашатая» почти ежедневно сообщают о беспорядках, загадочных исчезновениях людей, поджогах и вспышках насилия. Слухи винят во всём алгольских мятежников, коварных драконитов, опьянённых властью акбаров Синдиката, но прежде всего — призраков с Зина. С момента прибытия таинственного Эмиссара на «Кориолис» прошёл почти цикл, и за это время привычка обвинять его во всех бедах станции стала почти традицией.

Сидя за столиком, вы поглядываете на людей, собравшихся в зале ожидания, и вдруг видите бегущую сквозь толпу хорошо одетую женщину. Сопровождаемая руганью и проклятиями задетых ею людей, она вбегает в чайхану, видит вас и, нервно оглянувшись по сторонам, начинает пробираться к вашему столику. Вслед за ней сквозь людское море ломится отряд стражников, криками распугивая людей и во всеуслышание призывая её остановиться. Женщина устремляется к [имя героя] и хватается за одежду, не обращая ни малейшего внимания на грянувшую на пол миску с засахаренными финиками.

«Вы! Вы друзья Нура? — тяжело дыша, дрожащим от ужаса голосом спрашивает она. — Ваш друг... Я... Пожалуйста, вы должны мне помочь!»

ДРУГ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Друг персонажей игроков, ради встречи с которым герои явились в чайхану «Мадам Шари», — это Нур, студент, проживающий в Студенческом квартале. Ты как ведущий можешь изменить этого персонажа так, как сочтёшь нужным, — имя, пол, отношения с героями, род занятий, место жительства и т. д. Однако для простоты и краткости мы будем называть этого персонажа «он», а не «он или она». То же самое касается и персонажей игроков. Нур должен быть так или иначе эмоционально связан с одним или несколькими героями. Как вариант, вместо привязанности можно использовать чувство долга или ответственности — главное, чтобы эти чувства были достаточно глубоки для того, чтобы персонажи игроков захотели расследовать исчезновение Нура, поскольку поначалу Нур будет единственным поводом ввязаться в эту опасную историю. Кроме того, желательно сделать так, чтобы «ваш» Нур тоже жил один и в его жилище можно было попасть без особого труда.

МОТОР!

Основная задача начальной сцены — вовлечь персонажей игроков в игру и наглядно продемонстрировать им нависающую над мистиками опасность. Кроме того, в этой сцене они могут познакомиться с одним из независимых действующих лиц. По завершении этой сцены герои должны знать, куда нужно отправиться и с кем поговорить, чтобы продвигаться по сюжету дальше. Ты как ведущий можешь управлять ходом истории, в том числе и при помощи достоинств независимых персонажей. Например, инспектор Ахуро может воспользоваться своим положением, чтобы в случае необходимости призвать подкрепление за 1–3 пункта тьмы. Обрати внимание, что в космопорту, как и на «Кориолисе», допускается ношение огнестрельного оружия — если, конечно, у героев есть на него разрешение (см. стр. 277 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

Как только ты прочтёшь этот текст, игра начнётся, «стражники» ворвутся в чайхану, направятся к персонажам игроков и попытаются арестовать Алтею. Лжестражники подкупили настоящих, и патруль явится, только если дело примет по-настоящему скверный оборот. Развитие конфликта целиком и полностью зависит от поведения персонажей игроков. Можешь использовать описанные ниже события как источник вдохновения.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Ниже приведён перечень фактов, которые персонажи должны вынести из начальной сцены акта. Не забывай о них, но постарайся встроить эту информацию в повествование максимально естественно и правдоподобно.

✱Алтея

- ✱ **Сюжетная броня.** В этой сцене Алтея должна выжить. Персонажи игроков могут либо спасти её, либо позволить ей сбежать, чтобы встретиться позднее, когда суматоха поуляжется. Алтея обладает ключевой для развития сюжета информацией и должна прожить достаточно долго, чтобы успеть поделиться ею с героями.
- ✱ **Порча.** Алтея является жертвой Мистической чумы. Она поняла это около цикла назад, когда впервые проявились её телекинетические способности. С Нуром она познакомилась на прошлые Циклады, и, когда оказалось, что Порча настигла и его, они сблизились и стали поддерживать друг друга в самые трудные моменты.
- ✱ **Новый друг.** Около недели назад Нур познакомился с ещё одной жертвой Мистической чумы, до смерти перепуганным матросом по имени Арам Яфа.
- ✱ **Стражники.** Алтея должна была встретиться с Нуром и Арамом на Озоновой Площади несколько дней назад, но на встречу вместо них явился отряд Стражи.
- ✱ **Персонажи игроков.** Стражники гоняются за Алтеей с тех самых пор, но сегодня ей удалось ненадолго сбросить хвост, добраться до Ядра и проникнуть в комнату Нура, где она и нагкнулась на его сообщение, адресованное персонажам игроков. Там, в общежитии, стражники снова напали на её след.

✱Лжестражники

Подкинь персонажам игроков одну-две подсказки из приведённого ниже перечня, чтобы дать им понять, что их персонажи имеют дело не с сотрудниками Стражи «Кориолиса».

- ✱ **Внешний вид.** Все стражники выбраны наголо и говорят на зени с едва заметным акцентом. Если кто-то из героев пройдёт экстремальную (–3) проверку **мудрости**, он узнает акцент жителей Залоса. Если герой сам родом с Залоса или если он поговорит со стражниками некоторое время (например, если те попытаются арестовать Алтею), сложность проверки снизится до непростой (–1).
- ✱ **Взятки.** Если ситуация обострится, и дело дойдёт до применения насилия, стражники, стоящие на посту у таможенной

заставы космопорта, уже не смогут делать вид, что ничего не происходит. Как только явятся настоящие (подкупленные боевиками) стражники под командованием инспектора Ахуро, лжестражники немедленно отступят и скроются в толпе. Персонажи должны отметить, что Ахуро не особо горит желанием их преследовать.

- ✪ **ПОВЕДЕНИЕ.** Если начнётся сражение, любой персонаж игрока, обладающий хотя бы зачатками тактической подготовки, сможет пройти непростую (–1) проверку **лидерства**, чтобы понять, что противники демонстрируют нехарактерную для рядовых стражников слаженность действий.
- ✪ **ОРУЖИЕ.** Лжестражники вооружены гораздо серьёзнее, чем положено стандартному патрулю Кольца: вулкан-карабинами и виброножами вместо стандартных вулкан-пистолетов и разрядных жезлов. На это обратит внимание любой персонаж, который сумеет успешно пройти проверку наблюдательности или мудрости.

КОСМОПОРТ «НЕОПТРА»

Начальная сцена разворачивается в космопорту «Неоптра» и, возможно, в коридорах Центральной сортировочной под ним. Оба этих места описаны на стр. 250 книги «Кориолис. Третий Горизонт». Здесь мы представляем вашему вниманию карту этого космопорта.

✪ **Ангары**

Космопорт «Неоптра» находится неподалёку от Площади Пряностей и является крупнейшим из четырёх коммерческих космопортов «Кориолиса». Он представляет собой гигантский зал ожидания, могучие арманитовые колонны которого поддерживают просторную, выгнутую полумесяцем трёхуровневую галерею, ведущую к дверям ангаров, доков и посадочных площадок, расположенных вдоль внешнего корпуса Кольца. Нулевой и первый ярусы оборудованы предельно строго и функционально, а обширная система погрузочных кранов и гравитонных лифтов соединяет их с шахтами, коридорами и ангарами находящейся под космопортом Центральной сортировочной. Швартуются там в основном корабли, перевозящие грузы с «Невода» или большегрузов, регулярно проходящих через систему с интервалом в несколько недель. Верхние ярусы галереи украшены куда богаче — они предназначены для туристов, негоциантов и паломников.

✪ **Зал ожидания**

Выйдя из ангара, путешественник попадает в зал ожидания. Опорные колонны здесь украшены прекрасными барельефами, полы вымощены куанским мрамором, а тихо журчащие фонтаны выложены чудесными многоцветными мозаиками. Путешественники и лоточники деловито снуют между ожидающими погрузки малогабаритными контейнерами, туристические агентства соседствуют с обменными пунктами и всевозможными лавочками, а приезжие и ожидающие отлё-

та коротают время в чайханах и харчевнях или расслабляются в обществе компаньонов или в руках умелых массажистов. Выход из космопорта находится сразу за таможенной заставой, и широкая лестница соединяет космопорт с многолюдной Площадью Пряностей и шумными торговыми улицами Променада.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этой сцене персонажи игроков повстречают Алтею, боевиков ударного отряда мучеников и, возможно, Мерка Ахуро и его стражников.

АЛТЕЯ, ВОСХОДЯЩАЯ ПРОКСИ-ЗВЕЗДА И БЕГЛЫЙ МИСТИК

Алтея нет ещё и двадцати, но ей уже пришлось столкнуться с такими проблемами, что обычные подростковые страхи по сравнению с ними покажутся не более чем комариным укусом. Год назад её жизнь изменилась раз и навсегда, когда у неё пробудились прежде дремавшие мистические способности. Во время прослушивания на шоу талантов «Звёзды Далима» Алтея настолько разнервничалась, что силой мысли разрушила балкон, на котором сидели члены жюри. Распровавшись с мечтой играть в прокси-фильмах и сиять на мулухадских подмостках, она стала зарабатывать на жизнь пением в зланных местах и забегах «Кориолиса». Родители Алтеи умерли, когда она была ещё ребёнком, и её опекуном стал дядя Лен; они живут вдвоём в стандартной рабочей каморке неподалёку от Центральной сортировочной.

Жизнь её в настоящий момент выглядит не слишком радостно, но она, по крайней мере, научилась мириться со своим странным даром, контролировать его и скрывать от окружающих. Самая насущная её проблема — это, конечно, боевики ударного отряда мучеников. Алтея уже решила для себя, что если выберется из этой передраги живой, то приложит все старания, чтобы поступить в Лицей Пропанды, стать журналисткой и нести людям правду.

Внешний вид: выющиеся каштановые волосы, зелёные глаза. Одежда в шальвары и камиз с простой машинной вышивкой. Носит пару неброских, но изящных серёжек и ожерелье (подарок отца, привезённый из дабаранского Лотоса).

Характерные черты: постоянно нервничает и оглядывается через плечо. Говорит чётко и хорошо артикулирует. Пытается казаться богаче, чем есть на самом деле.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 5

Здоровье: 4

Рассудок: 8

Репутация: 0

Навыки: влияние 3, психомистицизм 3, проворство 2

Достоинства: дитя тоннелей, телекинетический удар (мистическая практика)

Снаряжение: сахарный светляк, набор инструментов (С), бирка (54 бирра), ожерелье со скарабеем

КОСМОПОРТ «НЕОПТРА»

10×10 МЕТРОВ



КОСМОПОРТ В РАЗРЕЗЕ



1. Лазарет
2. Капсульный отель «Звёздные сны»
3. Харчевня «Пункт назначения»
4. Банки и пункты обмена валют
5. Массажный салон и дом встреч «Оазис»
6. Часовня Ликов
7. Пост Стражи №13
8. Кофейная тележка Джакобо
9. Таможенная застава №1
10. Чайхана «Мадам Шахари»
11. Портовый базар
12. Туристические агентства
13. Лавки
14. Харчевни
15. Лоточники и развалы
16. Санитарный блок
17. Главный вход
18. Пассажирские лифты
19. Грузовые лифты
20. Фонтан
21. Вентиляционные шахты Центральной сортировочной

- ☉ **Дитя тоннелей.** 1 пункт тьмы. Алтея росла рядом с Центральной сортировочной и старалась не появляться на улицах со времён инцидента на шоу талантов. Спустившись в пронизывающую всю станцию сеть служебных шахт и тоннелей, она может без труда отыскать короткий путь к любому закоулку космопорта и его ближайших окрестностей. Если она прячется, эта способность обеспечивает ей модификатор +2 при проверках проворства (или -2 при проверках наблюдательности противника).
- ☉ **Телекинетический удар.** 1 пункт тьмы. Мистическая практика, которой владеет Алтея, позволяет ей двигать предметы силой мысли и наносить чувствительные удары, находясь на приличном расстоянии от врага (урон 3; порог 2; дистанция: средняя).

МЕРК АХУРО, КОРРУПТИРОВАННЫЙ ИНСПЕКТОР СТРАЖИ

Инспектор Ахуро, бывалый ветеран Стражи, самым лучшим образом подпадает под сложившийся в обывательском сознании образ служителя полиции «Кориолиса» — коррумпированный, грозный и беспощадный к нарушителям закона (естественно, в том виде, в каком его понимает сам Ахуро). Однако пока Ахуро трезв, он демонстрирует и весьма редкое для среднестатистического стражника качество: компетентность. В этом сценарии Ахуро возглавляет вялотекущее расследование Стражи, связанное с убийствами и исчезновением мистиков. Дело это для него весьма неоднозначное, поскольку Ахуро сам является мистиком, а значит, и потенциальной жертвой ударного отряда мучеников. Мистическая чума наделила разум старого стражника способностью выходить за пределы спящей телесной оболочки в виде бесплотного призрака. Поначалу Ахуро считал, что его мучают кошмары, но убедившись, что его сосед и в самом деле изменяет своей жене, инспектор понял, что все его ночные похождения происходят наяву. Выяснив, что алкоголь отлично подавляет его сверхъестественный дар, Ахуро быстро отвык ложиться спать трезвым.

И во времена, когда он был простым мулухадским патрульным, и сейчас, когда он возглавляет «Коленолому» — пользующееся грозной славой спецподразделение Стражи, — Ахуро был и остаётся жестоким, алчным и хитроумным законником, всегда открытым для щедрых «деловых предложений». Если герои умело сыграют на том факте, что Ахуро является мистиком, они могут приобрести ценного союзника; сам он предпочитает топить своё горе в араке и вымещать агрессию на уличных бандитах (или персонажах игроков, сующих нос в его расследование). Ахуро обычно передвигается в сопровождении верных ему стражников, а в случае необходимости может быстро вызвать дополнительное подкрепление.

Внешний вид: грузный, мощно сложенный мужчина, одетый в немного тесноватый мундир Стражи «Кориолиса». Правый глаз обычно скрыт визором широкополосного сенсора.

Характерные черты: благоухает перегаром и дешёвым одеколоном. Много ругается, обожает плохие каламбуры и любит в красках описывать судьбу, которая ожидает всякого, кто подвергнет сомнению его властные полномочия.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 3

Здоровье: 7

Рассудок: 6

Репутация: 4

Навыки: влияние 3, ближний бой 3, стрельба 2, проворство 1, психомистицизм 1

Достоинства: защитная стойка, связи с бандитами, осведомители, астральная проекция (мистическая практика)

Снаряжение: персональный коммуникатор (I), широкополосный сенсор с головным дисплеем, арраш, бутылка арака

- ☉ **Защитная стойка.** Несмотря на грузное телосложение, в ближнем бою Ахуро на удивление увёртлив. Защищаясь, он получает модификатор +2 при проверках ближнего боя.
- ☉ **Связи с бандитами.** 1–3 пункта тьмы. Ахуро регулярно получает деньги от банды Лама, взамен позволяя им спокойно заниматься грязными делишками. Если Ахуро недосуг разбираться с неугодными людьми собственноручно, он всегда может прислать вместо себя нескольких черногубых.
- ☉ **Осведомители.** 1 пункт тьмы. У Ахуро есть информаторы по всему Променаду и на всех четырёх Площадах. Если персонажи игроков найдутся на Кольце, Ахуро в любой момент сможет узнать их местоположение.
- ☉ **Астральная проекция.** Если Ахуро ложится спать трезвым, он может спроецировать свой разум вовне собственного тела в виде смутной бесплотной тени. За 1 пункт тьмы проекция может переместиться на расстояние до 10 метров в качестве продолжительного действия. Тень не может ни с чем взаимодействовать, но может без труда проходить сквозь тонкие преграды — дерево, пластик, гипсокартон и т. п. Для преодоления более серьёзных препятствий вроде каменных стен и металлических переборок потребуются ещё 1 пункт тьмы. Если спящему телу Ахуро будет причинён какой-либо вред, его разум немедленно вернётся в физическую оболочку.



БОЕВИКИ-МУЧЕНИКИ, ВЫДАЮЩИЕ СЕБЯ ЗА СТРАЖНИКОВ «КОРИОЛИСА»

Небольшой отряд воинов-мучеников, преследующих Алтею, одет в форму Стражи «Кориолиса». Их маскировка, однако, небезупречна, да и сами они говорят на зени с едва заметным акцентом (см. выше). Кроме того, в отличие от простых стражников, боевики вооружены вулкан-карабинами. Поначалу они попытаются воспользоваться своим «служебным положением», чтобы спокойно арестовать Алтею и увести её с собой, но, если это им не удастся, боевики начнут угрожать героям оружием и могут даже открыть огонь. Подробнее о боевом отряде мучеников рассказано в акте 2 (стр. 38).

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2

Здоровье: 6

Рассудок: 4

Репутация: 2 (0, если их разоблачить)

Навыки: проворство 2, ближний бой 2, наблюдательность 2, стрельба 2, влияние 1

Достоинства: фанатизм

Броня: лёгкая броня (4; доп.: встроенный громкоговоритель)

Оружие: вулкан-карабин, нейрошокер, вибронож, световая граната

Снаряжение: импульсный персональный коммуникатор (I), громкоговоритель (встроен в броню)

- ❖ **Фанатизм.** 2 пункта тьмы. Слепая вера воинов-мучеников позволяет им преодолевать любые раны. Утратив боеспособность, мученик не медленно приходит в себя с 2 пунктами здоровья.

СТРАЖНИКИ «КОРИОЛИСА»

Как правило, стражники отлично знают, когда нужно взять деньги и сделать вид, что ничего не происходит. Они привыкли к тому, что законопослушные граждане подчиняются их приказам, и сами беспрекословно исполняют распоряжения вышестоящих офицеров.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 2, эмпатия 2

Здоровье: 4

Рассудок: 4

Репутация: 2

Навыки: ближний бой 2, наблюдательность 2, стрельба 2

Броня: лёгкая броня (4; доп.: встроенный громкоговоритель)

Оружие: вулкан-пистолет, нейрошокер, разрядный жезл

Снаряжение: персональный коммуникатор (I), громкоговоритель (встроен в броню), бирка для взятки

СОБЫТИЯ

Темп начальной сцены довольно высок, поэтому событий в ней относительно немного.

❖ ЛЖЕСТРАЖНИКИ

Сразу вслед за шумным прибытием Алтеи к столику персонажей игроков в чайхану вбегают переодетые в форму Стражи самозванцы. Они ведут себя необычайно агрессивно — кричат, грубят и с силой отталкивают прохожих с дороги, так, что те кубарем летят в стороны, падая в фонтаны и опрокидывая тележки с едой. Увидев приближающихся стражников, Алтея умоляет защитить её, обещая героям рассказать всё, что ей известно, если те отведут её в безопасное место. Лжестражники попытаются арестовать Алтею, и, если персонажи игроков встанут у них на пути, переодетые боевики непременно устроят яростную перепалку (которая вполне может перерасти в не менее яростную перестрелку, если мученики почувствуют, что им угрожает опасность).

❖ **Сюжетная броня.** В этой сцене Алтея должна выжить, и если лжестражников не остановят персонажи игроков, то она сама расчистит себе путь при помощи телекинетического удара, скроется в толпе, а затем нырнёт в какой-нибудь служебный закоулок, ведущий в Центральную сортировочную.

❖ **Переполах.** Если Алтея сбежит, лжестражники обернут свой гнев против персонажей игроков. Если герои попытаются им помешать, боевики постараются растолкать их и броситься в погоню за беглянкой. Если начнётся сражение или громкая перепалка, на шум явятся настоящие стражники во главе с инспектором Ахуро.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

❖ Прибытие инспектора Ахуро

Если ситуация накалится, например если начнётся потасовка или перестрелка, у коррумпированного инспектора Ахуро попросту не останется иного выбора, кроме как явиться на место происшествия собственной персоной и лично выяснить, что происходит. Неохота его объясняется тем, что боевики дали ему неплохую взятку за то, чтобы он закрыл глаза на «арест» Алтеи. Ахуро, конечно, не станет рисковать собственным разоблачением и прикажет выдвигаться к месту происшествия — как можно неспешнее и заметнее. Лжестражники непременно услышат их приближение, а все в чайхане увидят, как сквозь быстро сгущающуюся толпу медленно, но верно пробиваются стражники, вопящие в громкоговорители и призывающие народ разойтись. Боевики, конечно, немедленно попытаются скрыться — либо вслед за Алтеей, либо прочь из космопорта, чтобы перегруппироваться и встретиться с персонажами игроков позднее, в более располагающей к «активному диалогу» ситуации.

❖ **Окружение.** Если персонажи игроков сумеют окружить или обезоружить лжестражников, Ахуро прикажет героям бросить оружие и лечь на пол лицом вниз. Если ко време-

ни прибытия стражников дело дойдёт до драки, боевики ударного отряда мучеников сбегут с поля боя, и настоящие стражники позволят им уйти, для вида бросившись в погону и даже дав в воздух пару предупредительных выстрелов.

- ✳ **АРЕСТ.** Если переполох начнут персонажи игроков, Ахуро арестует их, отведёт на пост Стражи и на несколько часов бросит в одну из местных камер. Живописуя им всевозможные ужасы нависшего над ними гнева правосудия, инспектор прозрачно намекает на то, что беды можно легко избежать, если заплатить ему, Мерку Ахуро, внушительную взятку и в будущем держаться подальше от неприятностей.

Цена: 1 пункт тьмы.

✳ **ЦЕНТРАЛЬНАЯ СОРТИРОВОЧНАЯ**

Если герои не сумеют или не захотят помочь Алтею с лже-стражниками, она сбежит из зала ожидания и скроется в тёмном лабиринте Центральной сортировочной. Разобравшись с инцидентом в чайхане, персонажи игроков могут спуститься туда и попытаться её найти. Если же герои помогут Алтею и защитят её, она сама предложит продолжить разговор в более спокойной обстановке и проведёт персонажей игроков по служебным тоннелям вниз, в служебные коридоры и помещения станции «Кориолис» — царство сочащихся конденсатом стен и тускло мерцающих ламп, ящиков и контейнеров, экзопогрузчиков и грузовых платформ, молчаливых докеров и строгих бригадиров. Тем не менее в «Централи», харчевне Вольной лиги, расположенной в самом сердце Центральной сортировочной, царит атмосфера непринуждённого веселья. Само заведение представляет собой одно большое помещение, совмещающее в себе функции капсульного отеля, кофейни, столовой и комнаты отдыха. Один из углов харчевни занимает небольшая кухня, а вокруг опорных конструкций смонтированы столы, койки и целые ярусы стан-

дартных спальных ячеек. В воздухе висит густой тяжёлый запах — когда барахлит вентиляция, смесь ароматов готовящейся еды, арраша, табака и сотен потных тел, бывает, ощущается даже в помещениях космопорта. Коридоры и закулуки, окружающие «Централь», полны самодельных секретных проходов и тайных убежищ, в которых портовые работники спят, а порой и живут. Дополнительную информацию о Центральной сортировочной можно найти на стр. 250 книги «Кориолис. Третий Горизонт». «Централь» — самое подходящее место для того, чтобы начать поиски Алтеи или разузнать что-нибудь об Араме Яфе (он появится в сценарии чуть позднее). Помочь им могут следующие персонажи ведущего:

- ✳ **Сей Ши Чарма, акбар докеров.** Эта престарелая женщина — пасынок-шингур с Лубау — одна из самых уважаемых и надёжных акбаров Центральной сортировочной. Сей — член Вольной лиги и пользуется широкой поддержкой входящих в профсоюз портовых рабочих и матросов. Кроме того, она состоит в дружеских отношениях с несколькими акбарами пилотов «Невода» и в случае необходимости может организовать транспорт туда или обратно (в том числе тайно). Сама она не промышляет незаконной перевозкой иммигрантов, но резко возросший (особенно за последний сегмент) спрос на услуги перевозчиков «живого груза» не ускользнул от её внимания. Если персонажи игроков не принадлежат к рабочему классу, она будет общаться с ними холодно и отстранённо. Герои могут уговорить её дать им доступ к Центральной сортировочной, но она ни за что не скажет им, где прячется Алтея. Позднее герои могут попытаться расспросить её насчёт Арамы Яфы.

- ✳ **Раув, скавара.** Одним из самых неожиданных обитателей сортировочной является скавара по имени Раув. Местные рабочие считают этого зверолода своим живым талисманом, подкармливают его и дарят всевозможные блестящие безделушки, которые Раув радостно прячет в своих тайниках где-то в глубинах тоннелей сортировочной. Раув не слишком разговорчив, но если ему понравится внешний вид (или запах) человека, то он охотно ему поможет — никто не знает тоннели Центральной сортировочной лучше, чем этот маленький зверолод. Например, он может показать героям тоннели контрабандистов, ведущие из доков в подвалы Площади Пряностей (хотя сам Раув понятия не имеет, кто и как их использует). Если персонажи игроков будут добры к нему — угостят едой или подарят какую-нибудь блестящую вещь, Раув с радостью отведёт их туда, где прячется Алтея (если, конечно, она скрывается где-то в лабиринтах сортировочной).

Если в Центральную сортировочную героев приведёт сама Алтея, и Сей, и Раув будут с ними дружелюбны и примут в своё рабочее сообщество. Персонажи игроков могут даже обосноваться в «Централи» и использовать её как убежище, куда не смогут добраться ни стражники, ни воины-мученики.



❁ УЛИКИ У АЛТЕИ

Покинув зал ожидания (либо через тоннели под «Неоптрой», либо через главный выход и Площадь Пряностей), персонажи игроков так или иначе отыщут укромное место, где можно спокойно поговорить с Алтеей без лишних глаз и ушей. Если ей пришлось бежать от лжестражников в одиночку, она подождёт, пока суматоха уляжется, и снова попытается встретиться с героями. Если персонажи игроков не помогли ей во время первой их встречи, Алтея будет вести себя очень скрытно и настороженно.

В любом случае Алтея, заметно нервничая, откроет им следующее.

- ❁ **Друзья.** Она и Нур — близкие друзья. Они встретились почти год назад, на прошлые Циклады, и с тех пор стали регулярно общаться и проводить вместе время. Нур рассказал ей о своей болезни — видениях и снах, которые помогали ему отыскивать потерянные вещи (мистическая практика ясновидения), что позволило Алтее тоже решиться на признание и поведать ему о мулухадском балконе с жюри, который она обрушила силой мысли.
- ❁ **Похищения.** Около сегмента назад «Глашатай» начал сообщать о настоящей эпидемии похищений и убийств. Когда слухи, утверждавшие, что все жертвы были мистиками, подтвердились, Алтея решила залечь на дно.
- ❁ **Товарищ по несчастью.** Неделю назад Нур вышел с Алтеей на связь, попросив встретиться с другим мистиком, матросом по имени Арам, который потерял работу, когда пробудились его мистические способности.

❁ **Встреча.** Познакомиться с Арамом ей так и не довелось. Пару дней назад Нур назначил встречу в начале дневной стражи на Озоновой Площади, в курильне «Аль-Саид». Однако вместо Нура и Арама к условленному месту явился отряд стражников, который немедленно попытался её арестовать.

❁ **Бегство.** Алтея раскидала стражников при помощи телекинеза и спряталась в подвалах под Маленьким Горизонтом, настолько далеко от Променада и Озоновой Площади, насколько это возможно.

❁ **Обыск.** Этим утром она наконец осмелилась выйти из своего убежища и добралась до комнаты Нура в студенческом общежитии, расположенном в Студенческом квартале, неподалёку от станции «Академическая». Комната выглядела нетронутой, но откуда ни возмись снова явились стражники, и Алтея едва сумела ускользнуть.

❁ **Помощь.** Алтея нашла коммуникатор Нура, прочла несколько сообщений от Арама и сообщение, которое Нур сам послал персонажам игроков. Когда в комнату Нура ввалились стражники, Алтея решила, что у неё нет иного выбора, кроме как попытаться связаться с друзьями Нура. К сожалению, коммуникатор Нура она потеряла во время бегства из общежития.

После разговора Алтея попросится с героями и снова ляжет на дно. Если персонажи игроков пообещают её защитить или предложат надёжное убежище, она может остаться с ними.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

В ПОГОНЕ ЗА САМОЗВАНЦАМИ

В следующей сцене персонажи игроков заполучат кое-какие улики, с помощью которых уже можно попытаться сделать первые шаги в расследовании. Это открытая сцена — она представляет собой не строгую последовательность эпизодов, а, скорее, перечень мест, в которых герои могут побывать, и событий, которые могут с ними произойти.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Положение вещей предельно ясно: персонажи игроков должны воспользоваться уликами, которые в предыдущей сцене предоставила им Алтея, и отыскать следы своего пропавшего друга. Они могут:

- ❁ найти Арама Яфу, таинственного знакомого Нура, который так и не пришёл на встречу. Правда, Алтея не знает, где он живёт и при каких обстоятельствах Нур с ним познакомился;
- ❁ обыскать комнату Нура. Там они найдут улики, указывающие на Санаторий самаритян и информацию, которая поможет им выследить Арама Яфу;
- ❁ попытаться разузнать больше о фальшивых стражниках у настоящих сотрудников Стражи, жителей Студенческого

квартала и завсегдаев космопорта «Неоптра» и Озоновой Площади.

Боевики ударного отряда мучеников продолжают искать Алтею, и, если она не находится под защитой персонажей игроков, есть немалая вероятность того, что им удастся её отыскать и схватить (см. событие «Экстренный выпуск», стр. 36). Если персонажи, разговаривая с людьми, начнут задавать вопросы о мистиках, к ним будут относиться очень настороженно — с их стороны будет куда разумнее искать пропавшего друга или родственника, не сообщая лишних подробностей. В последнее время тема мистиков на «Кориолисе» служит настоящим яблоком раздора: на этой почве на улицах то и дело вспыхивают громогласные перепалки и даже потасовки. Практически в каждой лавочке и чайхане установлены голопроекторы или хотя бы колонки, транслирующие новостные выпуски «Глашатая», так что, если в ходе своего расследования герои наделают шуму, у них обязательно будет шанс узнать об этом из вездесущих СМИ.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Чтобы закончить эту сцену, персонажи игроков должны собрать все перечисленные ниже улики. Большая часть этой ин-

формации либо указывает на Санаторий, либо раскрывает те или иные детали касательно лжестражников. Обрати внимание, что героям не обязательно встречаться с Арамом Яфой, — можешь переходить к следующей сцене сразу же, как только игроки окончательно утвердятся в своих подозрениях относительно Санатория и переодетых боевиков. Эта сцена, по сути, нужна для того, чтобы подготовить почву для второго акта.

✱ Санаторий

Персонажи игроков должны так или иначе обнаружить хотя бы одну улику, указывающую на Санаторий самаритян.

- ✱ **Комната.** В комнате Нура в общежитии можно найти листовку Санатория, в которой говорится о Мистической чуме. На обратной стороне листовки нацарапана дата — за несколько недель до исчезновения Нура.
- ✱ **Дневник.** Похоже, Нур искал способ исцеления от Порчи и обратился в Санаторий по рекомендации Арама Яфы.
- ✱ **Коммуникатор.** Покопавшись в комлинке Нура, герои смогут узнать, что он дважды назначал встречу с целителем из Санатория.
- ✱ **Предатель.** Если герои отыщут и как следует прижмут Арама Яфу, он признается, что лжестражники, вероятно, отвозят похищенных мистиков в расположенный в Ядре станции Санаторий самаритян.

✱ Лжестражники

Эту сцену важно обыграть так, чтобы персонажи начали всерьёз подозревать, что стражники, с которыми им пришлось столкнуться в чайхане «Мадам Шари», — это самозванцы, но тот факт, что под личиной слуг порядка скрываются боевики ударного отряда мучеников, пока должен остаться для них тайной. Вот улики, которые могут навести их на нужный след:

- ✱ **Дневник.** Если верить дневнику Нура, он несколько раз замечал, что за ним следят. Одного из соглядатаев он описал как «бритого, покрытого шрамами мужика».
- ✱ **Свидетели.** Отряд бритоголовых стражников видели на задворках Озоновой Площади, что весьма необычно, учитывая, что за порядком там следит Легион.
- ✱ **Посты Стражи или Ахуро.** Ни в «Неоптре», ни на Озоновой Площади нет отряда бритоголовых стражников.
- ✱ **Предатель.** Арам Яфа — мистик, вынужденный помогать лжестражникам ловить других мистиков, чтобы не разделить их судьбу.

✱ Предатель

Несмотря на то что поимка Арама Яфы, строго говоря, необязательна, допрос этого бедолаги-матроса обеспечит героев самыми очевидными уликами, указывающими на Санаторий и лжестражников. Ниже приведён перечень улик, которые могут помочь героям его найти.

- ✱ **Дневник.** Если верить дневнику, за последние пару недель Нур несколько раз встречался с Арамом (из дневника они смогут узнать и его фамилию — Яфа) в различных заведе-

В ПОИСКАХ ДРУГА

У персонажей игроков могут быть и иные поводы вмешаться в дело о похищенных мистиках помимо пропавшего друга — после происшествия в космопорту на них Непременно обратят внимание самые разные люди. Даже если герои не захотят связываться с мутной историей исчезновения Нура, они станут её частью: действиями персонажей игроков непременно начнут интересоваться пронырливые журналисты «Глашатая», коррумпированные стражники Мерка Ахуро и, конечно, боевики ударного отряда мучеников. Однако если ты обнаружишь, что в отсутствие такого побудительного фактора, как Нур, тебе сложно поддерживать мотивацию персонажей игроков, можешь просто ускорить развитие сюжета и сразу перейти к исчезновению Эмиссара и началу второго акта сценария.

«Не могу уснуть. Боюсь закрыть глаза. Я проклят, я один из тех, о ком все говорят. Всё, что о них говорят, — всё это происходит со мной».

«Арам был прав. Медикургии Санатория действительно умеют слушать. Они сказали, что всё будет в порядке».

«Говорят, это заразно. Я обязан сдерживать себя: Никто не должен пострадать по моей вине».

«Это дар! Лики благословили меня! Эмиссар говорил со мною во сне. Время Перемен грядёт!»

Дневник Нура

ниях в районе Озоновой Площади, в основном в чайхане «Вахиб» и курильне «Аль-Саид».

- ✿ **КОММУНИКАТОР.** Завладев коммуникатором Нура, герои смогут извлечь из него не только его послание с просьбой о помощи, но и сообщение, в котором Арам приглашает Нура и Алтею встретиться у входа в курильню «Аль-Саид» на Озоновой Площади.
- ✿ **СВИДЕТЕЛИ.** Если герои опросят соседей Нура, всегдашаев «Вахиба» или обитателей Озоновой Площади, они без особого труда узнают, как выглядит Арам Яфа.
- ✿ **ИНФОСЕТЬ ИЛИ ПОРТОВЫЙ АКБАР.** Адрес Арама Яфы можно узнать, добравшись до портовой инфосети и изучив его личное дело.

КОЛЬЦО И ЯДРО «КОРИОЛИСА»

Поскольку этот сценарий не в последнюю очередь рассчитан на то, чтобы познакомить персонажей игроков со станцией, в поисках улик им предстоит побывать в местах, раскиданных по всему «Кориолису». Ниже вы найдёте описание некоторых мест, расположенных на Кольце и в Ядре станции, которые героям, скорее всего, придётся изучить пристальнее прочих. Более общее описание различных уголков «Кориолиса» можно найти в главе 11 книги «Кориолис. Третий Горизонт». Связанные с этими местами события описаны отдельно.

Основная черта Кольца и Ядра — царящий всюду полумрак. Источником света здесь служат только уличные фонари, витрины заведений и мерцающая неоновыми огнями реклама. Улицы здесь всегда забиты народом, а воздух, в зависимости от того, где находятся персонажи, пахнет либо затхлостью и потом, либо пряностями и духами. Жилые модули Промеида — самое густонаселённое место станции.

✿ КОМНАТА НУРА

Если ты изменил место жительства и род занятий Нура, этот раздел придётся соответствующим образом переделать. Действительно важную роль здесь играет только наличие и местоположение улик.

Нур живёт в комнате студенческого общежития, расположенного прямо у станции «Академическая». Вокруг, куда ни глянь, сидят, стоят и прогуливаются студенты всех возможных специальностей — от затаенных в безукоризненно выглаженные мундиры кадетов и укутанных в легкомысленные, изящно расшитые накидки компаньонов до уткнувшихся в табулы инженеров и отчаянно дымящих журналистов с цепкими глазами и пламенными сердцами. Университеты стремятся перещеголять друг друга, возводя блистательные учебные и административные корпуса, но все студенческие общежития, словно в согласии с какой-то древней неписаной традицией, больше напоминают типовые бараки Колониального агентства на каком-нибудь Ликами забытом пограничье. Об Университетском районе и Студенческом квартале можно почитать на странице 262 книги «Кориолис. Третий Горизонт».

Если герои попросят, Алтея может показать им, где находится комната Нура. Нур живёт один в небольшой комнатухе с матрасом, заваленным бумагами столом, полкой с полудюжиной бумажных книг и кое-какой кухонной утварью. В комнате персонажи игроков смогут отыскать несколько важных улик (см. событие «Комната Нура» ниже). Кроме того, где-то здесь Алтея, спасаясь от лжестражников, выронила коммуникатор Нура. Осматривая комнату или разыскивая коммуникатор, герои могут повстречаться с этими персонажами ведущего:

✿ МИМИЯ МОРИДОР, СТУДЕНТКА-ПЕРВОКУРСНИЦА.

Большую часть студентов-первокурсников можно описать как задранных курильщиков, постоянно теряющих свои табулы и относительно успешно перемежающих периоды запойного веселья с периодами не менее интенсивной учёбы. Мимия подходит под это описание по всем пунктам, за исключением одного: она мистик, и время от времени её посещают видения с ответами на предстоящих экзаменах. К несчастью для неё, один из преподавателей заподозрил что-то неладное и обвинил Мимию в жульничестве. Проблема в том, что из-за этого обвинения Мимия может лишиться стипендии, так что её будущее сейчас буквально висит на волоске. Дверь комнаты Мимии выходит в тот же коридор, что и дверь комнаты Нура, — она прекрасно слышала, как лжестражники гнали за Алтеей. Подождав, пока шум утихнет, она выглянула в коридор, нашла валяющийся на полу коммуникатор Нура и задумала продать его, чтобы хоть на время решить остро стоящий денежный вопрос.

- ✿ **ЭКВИАС МЕМОЗЕС, КОМЕНДАНТ ОБЩЕЖИТИЯ.** Вечный студент и обладатель внушительного академического долга, Эквиас Мемозес давно прижился в общежитии и стал частью привычной для всех обстановки — вроде старого, обшарпанного стола. Сам Эквиас думает, что это придаёт ему вес, но студенты не упускают ни единой возможности позубоскалить у него за спиной. Коменданту общежития, в котором проживают в основном студенты Лицея Пропанды, скучать не приходится. Эквиас — один из тех, кто знает обо всём, что происходит вокруг. Ему известно и об отряде бритоголовых стражников, и о мрачном состоянии духа, в котором пребывал Нур, и о том, что кто-то из студентов, по слухам, продаёт «почти новый» комлинк.

✿ ПРЕПЯТСТВИЯ

По ходу этой сцены персонажи игроков должны начать поглядывать на Санаторий самаритян с большим подозрением, но пусть они туда отправятся во втором акте. Если герои решат посетить Санаторий немедленно, значит, пришло время ввести одно из опасных для них событий. Боевики наблюдают за персонажами игроков и сразу поймут, что те вышли на их след. Если герои колеблются, предупреждения (в виде угрожающего сообщения на комлинк) может оказаться достаточно, но если они тверды в своём намерении отправиться в Санаторий, то лучше всего устроить так, чтобы на них напа-

КОЛЬЦО И ЯДРО

ВАЖНЫЕ МЕСТА:

- 01 Студенческий квартал
- 02 Санаторий самаритян
- 03 Пост Стражи № 37
- 04 Пост Стражи № 13
- 05 Центральная сортировочная
- 06 Дом Арама Яфы
- 07 Штаб-квартира Вершителей

ЗАВЕДЕНИЯ:

- 31 Чайхана «Мадам Шарі»
- 32 Курильня «Аль-Сайд»
- 33 Чайхана «Вахиб»

ПЛОЩАДИ И ОБЩЕСТВЕННЫЕ МЕСТА:

- П1 Озоновая Площадь
- П2 Площадь Пряностей
- П3 Рыночная Площадь
- П4 Площадь Источников
- П5 Центральная Площадь
- П6 Сад Неприкаянных

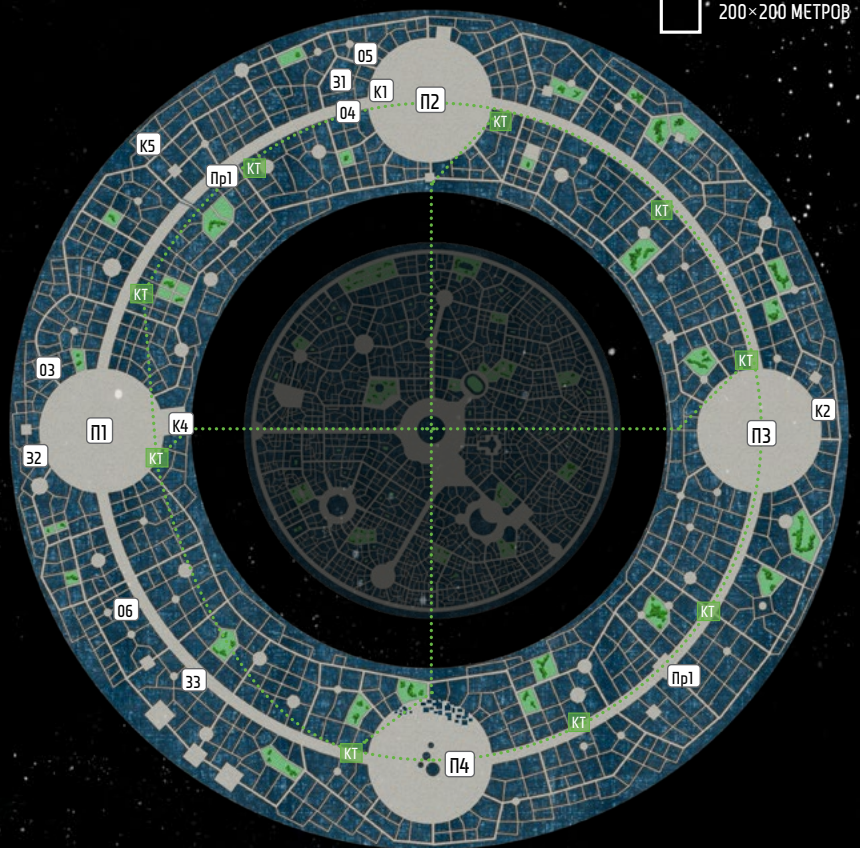
ПРОСПЕКТЫ:

- Пр1 Променад
- Пр2 Центральный Проспект

КОСМОПОРТЫ:

- К1 «Неоптра»
- К2 «Аскерио-Валь»
- К3 «Вьяпаэр»
- К4 «Мерканда»
- К5 «Сальтаэр»

- КТ Станции Кольцевой трубы
- Ц Станции Центральной ветки
- Л Вакуумные и гравитонные лифты



КУРИЛЬНЯ «АЛЬ-САИД»

На самой окраине Озоновой Площади, там, где лавки сварливых оружейников, вороватых торговцев кибернетикой и заваленные разномастными запчастями прилавки уступают место шатрам простецких забегаловок и тележкам разносчиков кофе, находится курильня «Аль-Саид». На заре своего существования это заведение было простой харчевней, в которой легионеры и купцы могли поесть, выпить и как следует расслабиться после напряжённого трудового дня. За облицовкой из куанского чёрного дерева и шёлковой драпировкой скрываются типовые металлические фермы, колонны и пыльные вентиляционные короба. Полы в курильне устланы садаальскими коврами, а миниатюрные столики мягко освещены небольшими сахарными светляками, плавающими в наполненных сиропом стеклянных плошках. Владелец заведения — Тахир Эм Аль-Саид, уроженец Садаала, гедонист и тонкий знаток и ценитель хороших наркотиков. Тахир когда-то был членом банды Лама, но это было давно — сегодня его чернёные татуировкой губы обрамляет окладистая, унизанная жемчугом борода, на его грубых, сильных пальцах сверкают золотые перстни, а льдистые голубые глаза оттеняет изящная вязь мехенди. Несмотря на своё сомнительное прошлое, Тахир — очень уважаемый человек, и среди его друзей числятся не только бандиты, но и купцы, и космоплаватели, даже легионеры. Курильня «Аль-Саид» — тихое место, где обувь положено оставлять у порога, а оружие держать в кобуре. Под сводами этого заведения посетители всегда могут рассчитывать на мягко булькающий кальян, вкусную еду и азартную игру в кости.

ли портовые рабочие (см. событие «Засада!», стр. 35), а потом сразу перейти к сцене с новостями об исчезновении Эмиссара.

✱ Озоновая Площадь — курильня «Аль-Саид»

Рассказ Алтеи о несостоявшейся встрече в курильне Аль-Саида, результатом которой стала первая попытка лжестражников её арестовать, должен привести персонажей игроков на Озоновую Площадь — место паломничества для инженеров и любителей высоких технологий со всего Горизонта, и недаром, ведь если искомый прибор или устройство не продаётся на Озоновой Площади, то, значит, его, скорее всего, вообще не существует в природе. Повсюду, куда ни глянь, расставлены забитые всевозможными электронными штуковинами лавочки и палатки, над толпой то и дело разносятся зазывные крики купцов, а беспризорники и карманники зорко высматривают в толпе незадачливых зевак. Если герои начнут опрашивать местных заведущих, они без труда найдут людей, которые с радостью им помогут — кто-то за бирры, а кто-то и просто по доброте душевной (если хочешь, можешь использовать таблицу 11.5 на странице 256 книги «Кориолис. Третий Горизонт», чтобы создать дополнительных персонажей ведущего).

✱ **Карум, лавочник.** Карум — бывший бортмеханик спасательного корабля, экипаж которого вытянул счастливый билет. Получив свою долю приза, Карум простился с товарищами, сошёл в космопорту «Кориолиса», заплатил все необходимые пошлины Администрации и местным бандитам и открыл небольшую лавочку на Озоновой Площади, расположенную в стратегически выгодной близости от курильни Аль-Саида. Главной проблемой Карума на данный момент остаются только стайки промышленяющих мелким воровством беспризорников. Одет Карум в простую, но стильную пурпурную галабею, широко распахнутый ворот которой являет свету крепкую, располованную шрамами грудь, густо заросшую побитыми сединой волосами. Его жилистые руки сильны и на удивление проворны, они с равной лёгкостью справляются как с перепошивкой краденых коммуникаторов и взломом бирок, так и с выпрямлением вмятин на легионерских доспехах. Карум может починить практически всё (СМЕКАЛКА 4, ТЕХНОЛОГИКА / НАУКА 4). Он видел, как несколько дней назад стражники гнали за Алтеей.

✱ **Лиала, Тэм и Махмод Джануны, уличные беспризорники.** Переулки вокруг Озоновой Площади и лавки вокруг курильни «Аль-Саид» — это место, которое сироты Джанун зовут домом. Они бродят по улицам и крадут всё, что плохо лежит, будь то товары с купеческих прилавков или вещи из карманов зевающих по сторонам прохожих. Дети перемазаны с ног до головы, их явно никто не учил пользоваться носовым платком, но головы у сирот неплохо варят, а зоркие карие глаза безошибочно вычисляют в толпе легковых простаков. Носят они самые простые и изрядно замызганные одёжки — широкие штаны и длинные, явно не по размеру кафтаны, в карманах и рукавах которых мож-



но спрятать целую кучу краденого добра. Они слышали об инциденте с Алтеей и стражниками, а за несколько часов до него видели, как бритоголовые стражники разговаривали с молодым мужчиной неподалёку от входа в курильню «Аль-Саид».

✱ Озоновая Площадь — пост Стражи № 37

Столкнувшись с лжестражниками в космопорту «Неоптра», персонажи игроков могут заподозрить, что дело тут нечисто. Вмешательство Ахуро и тот факт, что лжестражникам удалось так легко ускользнуть, может лишь усилить их подозрения. Внешне участок Стражи на Озоновой Площади выглядит очень непрезентабельно: каменная отделка побита и испещрена отметинами от пуль, выпущенных из вулкан-оружия, а на ступенях, прямо под вывеской с эмблемой ведомства — стилизованным бриллиантом, громогласно храпя, дрыхлет мертвецки пьяный бродяга. У входа, опершись спиной о дверной косяк и лениво жуя табак, стоит растрёпанный не-

бритый человек. Если верить мундиру и знакам различия, перед героями один из представителей «лучших людей на службе народа» — сотрудник доблестной Стражи «Кориолиса». Пост Стражи № 37 — это типичный заштатный участок, или, как их называют на станции, каракёл. Расположен он в переулке у Озоновой Площади, и за долгую историю существования этого участка его обшарпанные своды повидали немало преступников, стражников и легионеров. Посетителей встречает небольшая стойка, за которой восседает сержант Чима Урос, а в глубине помещения виднеются столики, за которыми рядовые стражники занимаются бумажной работой, вместительный «обезьянник» и вход в укреплённый подвал, где находится арсенал и комната для хранения вещественных доказательств. Внутри, несмотря на старания Гелофа, уборщика, стойко пахнет табаком, потом и мочой.

Посту № 37 сильно не хватает сотрудников, и немногочисленные стражники либо патрулируют окрестности, либо корпят над рапортами. Если герои захотят наведаться в каракол

на Озоновой Площади, они, скорее всего, повстречают этих персонажей ведущего:

✿ **Чима Урос, сержант.** Сержант Урос возвышается за своей стойкой, как долговязая, застёгнутая на все пуговицы статуя. Её обязанность — вносить в журнал смены все аресты, рапорты и обращения граждан. Её каштановые волосы всегда стянуты в тугой узел на затылке, а взгляд пронзительных чёрных глаз неизменно повергает людей в смтение и не располагает к пространным диалогам. В её наплечной кобуре покоится тяжёлый, явно не раз побывавший в деле вулкан-пистолет. Она вряд ли станет отвечать на вопросы о «якобы имеющей место» коррупции в рядах Стражи, но сможет подтвердить, что в её участке нет стражников, подпадающих под описание отряда, пытавшегося арестовать Алтею.

✿ **Гелоф, уборщик.** Гелоф — штатный уборщик, который, как и сержант Урос, похоже, никогда не покидает помещений поста № 37. Гелоф — молодой горбун с любознательными глазами, глядящими на мир из-под длинной, давно не стриженной чёлки. Он старается делать свою работу на совесть, но пост № 37, хоть и становится чуточку менее грязным после каждой уборки, словно сопротивляется любым попыткам людей отдраить его до состояния, которое можно было бы не кривя душой назвать чистотой. Гелоф знает обо всём, что происходит в здании, и в обмен на пару бирров он — с молчаливого одобрения сержанта Урос, конечно — всегда готов поделиться кое-какой ценной информацией. Так, например, он может сообщить персонажам игроков, что инспектор Ахуро и некоторые другие стражники заключили сделку с некими неизвестными людьми с Кольца — эти грязные стражники получили щедрое вознаграждение в обмен на обещание не появляться в определённое время в определённых местах.

✿ «Неоптра» — пост Стражи № 13

При желании герои могут наведаться на пост Стражи № 13, расположенный на территории космопорта «Неоптра». Пост № 13 куда многолюднее и чище, чем пост № 37. Там им, скорее всего, предстоит иметь дело с инспектором Ахуро (см. стр. 21).

✿ **Взятки.** Стражники на нескольких постах по всему Кольцу получили завуалированный приказ инспектора Ахуро принимать взятки, связанные с просьбами игнорировать деятельность лжестражников. Ни один стражник в здравом уме в этом, конечно, не признается, да и сам Ахуро расскажет об этом героям, только если они каким-то образом переманят его на свою сторону. Для того чтобы этого добиться, персонажи игроков должны выяснить, что Ахуро является мистиком, а лжестражники ответственны за преступления, которые журналисты окрестили мистификацией.

✿ **Прошлые прегрешения.** Если людям Ахуро пришлось арестовать или уложить героев лицом в пол в начальной

сцене, инспектор предельно ясно даст понять, что больше не желает видеть их до конца своих дней. Конечно, достаточно большая взятка может смягчить его нрав, а если герои пообещают угостить его парой-тройкой (а то и пятёркой) рюмок чего-нибудь горячительного, возможно, им даже удастся его разговорить.

✿ «Неоптра» — Центральная сортировочная

Расследование может привести героев в Центральную сортировочную. Если они уже были там в ходе предыдущей сцены, приём, который им окажут, естественно, будет сильно зависеть от того, как всё прошло в первый раз.

✿ **Арам Яфа.** Если герои начнут искать Арама Яфу (неважно, по имени и профессии или по номеру коммуникатора), они могут попытаться пройти непростую (–1) встречную проверку **влияния**, чтобы уговорить Сей Ши Чарму, акбара докеров, поискать записи в личных делах сотрудников. Даже если персонажи игроков победят в этой проверке, им придётся предоставить Чарме либо фамилию и профессию, либо номер коммуникатора Арама Яфы: одного имени для поиска будет недостаточно. В личном деле бывшего матроса указан адрес — три комнаты в модульном жилом комплексе между чайханой «Вахиб» и Озоновой Площадью, прямо над Променадом.

✿ **После засады.** Если герои наткнутся на засаду докеров, они могут попытаться поговорить об этом с Сей. Поупиравшись для начала, она в конце концов согласится разузнать об этом инциденте подробнее. Если ударный отряд мучеников — это последнее недостающее звено в логической цепочке, соединяющей Санаторий и мистификацию, лучше будет, если Сей просто скажет персонажам игроков, что стражники заплатили докерам солидную сумму за то, чтобы те преподали урок любителям «совать нос не в своё дело». Сей, однако, не забудет уточнить, что эти стражники вели себя необычно и говорили с каким-то странным акцентом.

✿ Променад — жилые модули семейства Яфа

Смех и ругань соседей, детский плач и собачий лай — в жилых комплексах Променада всегда что-то происходит, и шум не утихает ни на минуту. Разнотипные жилые модули этих комплексов отделаны самыми разными материалами, раскрашены во все цвета радуги и опутаны настоящей паутиной балконов, лестниц, террас и, конечно, вездесущих бельевых верёвок. Людское море Променада едва различимо гудит далеко внизу.

Яфа живут в трёх расположенных по соседству комнатах — по меркам Кольца почти шикарно, но большей части этого многолюдного семейства всё равно приходится значительную часть времени проводить на примыкающей снаружи узкой террасе. Променад находится несколькими этажами ниже, и яркие пологи лавочек с такой высоты кажутся какой-то необыкновенной живой мозаикой.

Если персонажи игроков явятся сюда в поисках Арама Яфы, их непременно усадят за стол и угостят вкуснейшей пахлавой и свежесваренным кофе. Дело в том, что отец Арама Яфы — один из постоянных участников престижных кондитерских состязаний, регулярно проводимых на Площади Пряностей. Дай игрокам понять, что отказываться от подобного предложения было бы крайне невежливо, особенно если учесть, что в запасе у семейства Яфа имеются, похоже, неисчерпаемые запасы выпечки и густого чёрного кофе. Мирную беседу будут то и дело прерывать бегающие вокруг малыши и пытающаяся их утихомирить старшая ребятня. Комнаты плотно уставлены многоярусными кроватями, духовками и дешёвой мебелью. Старшие Яфа будут с радостью развлекать гостей в ожидании сына, но ты как ведущий

волен решать, где именно кончится эта сцена (смотри «События» ниже).

✿ **КЕРАМ ЯФА, МАСТЕР-КОНДИТЕР.** Отец Арама и глава семьи, многократный победитель чемпионата пахлавы, обладатель внушительного круглого живота и любитель вволю посмеяться и поговорить с новыми людьми — правда, в основном о выпечке. Он считает, что его сыну недостаёт мотивации, но абсолютно убеждён, что тот не способен нарушить закон.

✿ **ЙОХАРА ЯФА, МАТРИАРХ СЕМЬИ.** Истинная глава клана Яфа, мать Арама. Следит, чтобы на столе не пустели миски с финиками, чашки с горячим кофе и, конечно, блюда с приготовленной Керамом пахлавой. Она беспокоится за Арама куда сильнее своего мужа, но ничего не знает о том, чем занимается её непутёвый сын.

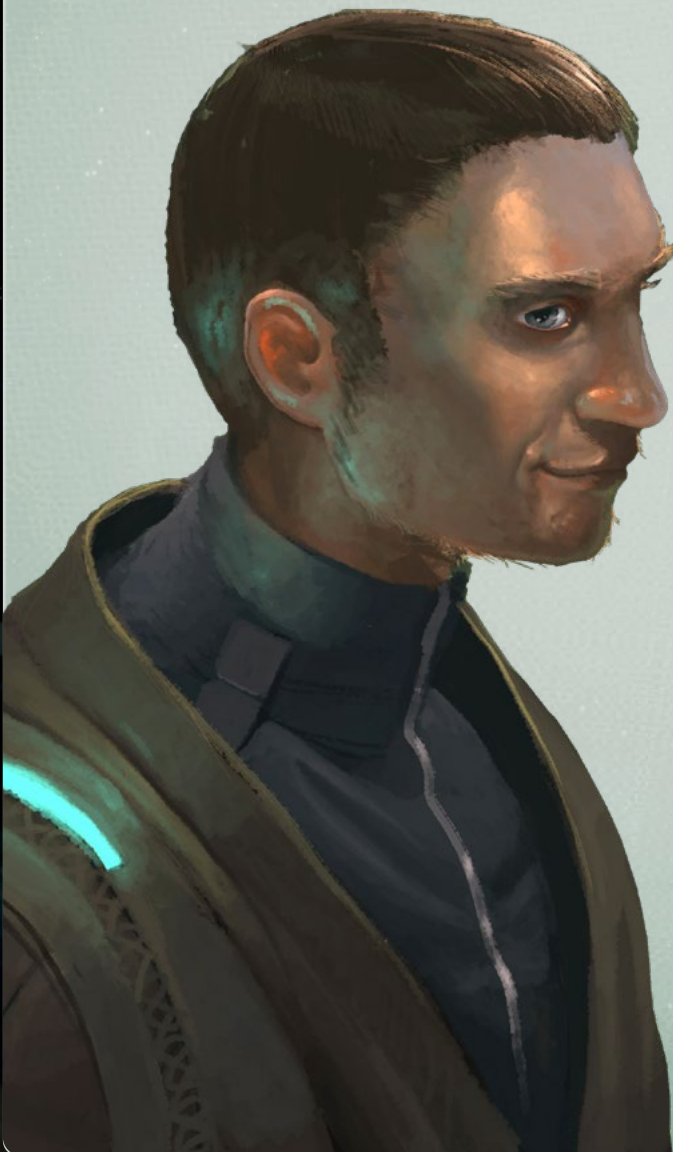
ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этой сцене персонажи игроков могут встретить Джейлу Куари (см. «События» ниже) и множество других персонажей, которые могут предоставить им упомянутые выше улики. Персонажи ведущего, привязанные к определённому местоположению, описаны в самых общих чертах — если тебе понадобится значение характеристики или навыка для одного из этих персонажей, можешь воспользоваться таблицей 15.1 на стр. 343 книги «Кориолис. Третий Горизонт». И, наконец, герои могут встретиться с Арамом Яфой, который знает ответы на очень многие вопросы (см. «Важные факты»).

АРАМ ЯФА, МАТРОС И НАЖИВКА

Арам Яфа глубоко несчастен, но старается этого не показывать. На первый взгляд он ничем не отличается от любого другого временно безработного матроса, коротающего дни в харчевнях и чайханах, в космопортах или на Озоновой Площади. Семейство Яфа когда-то прибыло на «Кориолис» из Амедо, и Арам — представитель второго по старшинству поколения этого обширного клана, ютящегося в тесноте трёх модульных комнат над Променадом.

Несмотря на любящую семью, Арам пребывает в глубоком душевном раздоре. С одной стороны, ему приходится скрывать тот факт, что он пострадал от Мистической чумы, а с другой — бороться со своей пагубной страстью к азартным играм, и ударный отряд мучеников вовсю использует его бедственное положение. Применяя старый, но от этого не менее эффективный метод кнута (угрожая рассказать семье Арама о постигшей его Порче) и пряника (оплачивая его долги), боевики вынудили Арама служить приманкой для других мистиков, которых они похищают якобы с целью последующего излечения. Бывший матрос не знает, что именно происходит с мистиками после того, как он сыграет в их судьбе свою роковую роль, но делает всё возможное, чтобы не давать волю смутным, но неотступным подозрениям. Последняя тихая гавань для Арама — это его семья, но он обратится к родственникам, только если у него не останется иного выбора. Обширные связи клана Яфа могут помочь ему решить практически любые проблемы (если, конечно, у этих проблем есть законное решение).



Внешний вид: короткие волосы, бегающие глаза. Носит спецовку с флуоресцентными вставками — стандартная одежда технического персонала космопортов.

Характерные черты: грызёт ногти, когда думает, что никто не видит. Слишком добродушен к незнакомцам. Любит говорить о своей семье.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 4

Здоровье: 3

Рассудок: 7

Репутация: 1

Навыки: наблюдательность 3, проворство 2, психомистицизм 2

Достоинства: телепатия (мистическая практика)

Снаряжение: персональный коммуникатор (I), бирка (3500 бирров), игральные фишки из «Отстойника» и «Аль-Саида»

- ☉ **Телепатия.** 0 пунктов тьмы. Мистический дар Арама Яфы позволяет ему слышать чужие мысли (не все, только самые «сильные»). Кроме того, он может передавать короткие телепатические послания. Когда Арам сильно волнуется, он начинает непроизвольно передавать свои мысли всем окружающим (в первую очередь другим мистикам).

ДЖЕЙЛА КУАРИ, ЛЮБОЗНАТЕЛЬНАЯ ЖУРНАЛИСТКА

Джейла Куари — молодая и многообещающая журналистка, которая несколько сегментов назад была восходящей звездой «Глашатая», но в определённый момент что-то пошло не так. Один из самых доверенных её источников слил ей информацию о незаконной деятельности одного из высокопоставленных политиков «Кориолиса». Опубликованная ею история без дураков тянула на самый громкий материал цикла... но на деле оказалась фальшивкой. Её карьера рухнула в одночасье, а её саму по распоряжению главного редактора перевели от греха подальше в отдел некрологов. Джейла сразу поняла, что если ничего не предпримет, то будет до конца жизни обречена писать панегирики почившим купцам. Когда на станции начали исчезать мистики, уснувшие было журналистские инстинкты Джейлы немедленно воспрянули к жизни. Исследуя очередную наводку, она оказалась в космопорту «Неоптра» ровно в тот момент, когда персонажи игроков впервые столкнулись со лжестражниками. Куари твёрдо убеждена, что за мистификом стоит что-то очень и очень серьёзное, и считает, что журналистское расследование на эту тему позволит ей вернуть своё доброе имя, и ради этого она пойдёт на всё.

Внешний вид: короткие чёрные волосы, очки со встроенной камерой, длинная неприметная джеллаба с капюшоном.

Характерные черты: цепкий пронзительный взгляд. Постоянно нюхает табак. При разговорах с информаторами старается приблизиться и говорить полупрошепотом, чтобы никто не мог подслушать.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 4

Здоровье: 3

Рассудок: 7

Репутация: 5

Навыки: влияние 4, мудрость 3, наблюдательность 2

Достоинства: информаторы

Оружие: карманный вулкан-пистолет

Снаряжение: профессиональный диктофон со встроенным персональным коммуникатором (I), встроенный в очки персональный голограф (I), табула, бирка для раздачи взяток

- ☉ **Информаторы.** 1 пункт тьмы. Куари обладает обширной сетью источников, охватывающей всю станцию «Кориолис». С её помощью она может практически мгновенно получать не только нужную информацию, но и возможность попасть в труднодоступные места, на закрытые мероприятия и т. д. Помимо всего прочего, это достоинство позволяет ей появляться там, где персонажи игроков её совсем не ждут.

ДОКЕРЫ-ГРОМИЛЫ

Одетые в грязные спецовки портовые рабочие. Их больше, чем персонажей игроков, но их боевой дух не слишком высок — они попытаются бежать, как только поймут, что дело пахнет жареным. Примерно того же самого эффекта можно добиться, предложив им немного бирров.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 1, эмпатия 2

Здоровье: 5

Рассудок: 3

Репутация: 2

Навыки: сила 2, ближний бой 2

Оружие: тяжёлый инструмент (дубинка), кастет, силовой кастет или вибронож

СОБЫТИЯ

События этой сцены в основном привязаны либо к действиям лжестражников, либо к свидетелям, которых герои будут опрашивать, чтобы восстановить картину последних дней перед исчезновением Нура.

☉ Комната Нура

Персонажи должны проникнуть в комнату Нура, чтобы добраться до хранящихся внутри улики. Несмотря на их изобилие, лучше всего не выкладывать им сразу всю информацию на блюде — задавай игрокам наводящие вопросы, втяни

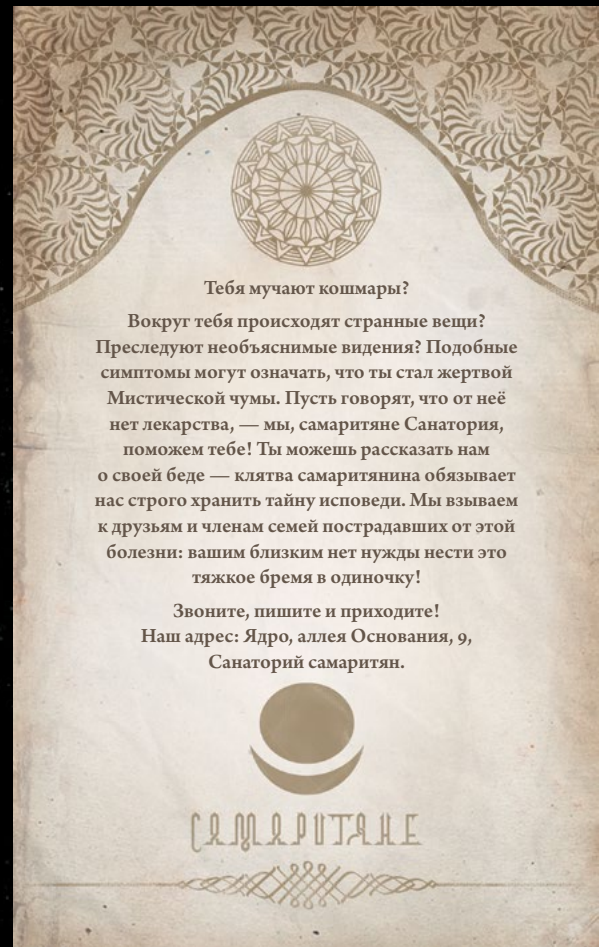
их в диалог, пусть они почувствуют, что их персонажи действительно обыскивают помещение в поисках улик. Сама комната невелика — из мебели в ней есть только матрас в углу, заваленный бумагами письменный стол, полка с книгами, стул и немудрёная кухонная утварь. Если персонажи игроков не взяли с собой Алтею (у которой есть ключ от комнаты), им придётся найти другой способ попасть внутрь. Замок на двери не слишком надёжен — его можно без особого труда сломать или взломать, пройдя стандартную (+0) проверку **силы** или **инфомантии**. В случае провала герои всё равно сумеют проникнуть внутрь, но привлекут внимание Эквиаса Мемозеса, коменданта общежития. В комнате можно найти следующие улики:

- ⊗ **Листовка.** На столе среди бумаг лежит листовка, призывающая больных Мистической чумой обращаться в Санаторий самаритян. На обратной стороне листовки нацарапана дата — за несколько недель до исчезновения Нура.
- ⊗ **Тайник.** В тайнике под половицей спрятан дневник Нура и его «аварийный» транзактор с 2000 бирров на счету. Транзактор можно разблокировать, осуществив сложную (–2) проверку **инфомантии**.
- ⊗ **Дневник.** Если верить дневнику, Нур за последние недели несколько раз встречался с Арамом Яфой. Встречи происходили в заведениях неподалёку от Озоновой Площади — в основном в чайхане «Вахиб» и курильне «Аль-Саид». Кроме того, там написано, что Нур по совету Яфы решил обратиться в Санаторий. После первого визита (дата на листовке) записи становятся бессвязными, а позорное бремя своего мистического дара Нур начинает воспринимать одновременно и как своего рода благословение. Последние записи постепенно становятся всё более тревожными, и в них регулярно упоминаются преследующие Нура «лысые, покрытые шрамами стражники».

В общежитии Нура герои могут повстречаться с Мимией и Эквиасом. Им тоже кое-что известно о Нуре и событиях, связанных с его исчезновением.

- ⊗ **Краденый комлинк.** Мимия Моридора, соседка Нура по коридору, нашла коммуникатор Нура, который Алтея обронила, когда пыталась сбежать от нагрянувших в общежитие лжестражников. Чтобы отследить сигнал коммуникатора, герои могут пройти непростую (–1) проверку **инфомантии**; осуществив сложную (–2) проверку **влияния**, персонажи смогут поговорить со студентами и выяснить, что Мимия Моридора продаёт почти новый коммуникатор всего за 100 бирров.
- ⊗ **Сообщения в коммуникаторе.** В памяти коммуникатора хранится несколько разговоров между Нуром и Арамом, и в последнем из них Арам просит Нура встретиться пораньше, чтобы обсудить кое-что, прежде чем появится Алтея. После этого сообщения идут только пропущенные звонки от Алтеи (отправляясь на встречу, Нур решил оставить комлинк в общежитии). Последнее сообщение от Арама можно использовать либо для того, чтобы связаться с ним, либо для того, чтобы узнать его номер. Если хочешь усложнить ге-

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ №1. ЛИСТОВКА САНАТОРИЯ



роям жизнь, можешь сказать игрокам, что Мимия успела замести следы и почистить память найденного коммуникатора — в этом случае для восстановления данных понадобится компьютер и проверка **ИНФОМАНТИИ**.

✿ **Комендант общежития.** Если персонажи смогут убедить Эквиаса в том, что они не грабители, а друзья Нура, он расскажет им, что в последнее время он провёл немало вечеров с Нуром, который явно топил в выпивке какие-то тревоги. Кроме того, Эквиас слышал о том, что кто-то из студентов продаёт коммуникатор. Ещё он помнит, что недавно действительно видел в общежитии группу бритоголовых стражников (сразу после того, как те спугнули Алтею).

✿ **Лжестражники.** Во время разговора Эквиас сможет припомнить, что это не первый раз, когда он встречает в общежитии этих людей — двое бритоголовых, покрытых шрамами «стражников» в штатском уже ошивались в том самом коридоре около недели тому назад, но, как только Эквиас начал задавать им вопросы, они поспешно и молча удалились.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✿ **Воришки и пряности**

Если герои решат навестить в поисках улик Озоновую Площадь или «Аль-Саид», существует вероятность того, что им придётся встретиться с сиротами Джанун. Девочка в ношеном кафтане не по размеру и в красной расшитой дупатте дёрнет за рукав одного из персонажей игроков (героя с самой низкой **ЭМПАТИЕЙ**) и со слезами на глазах протянет трясущуюся руку за милостыней.

✿ **Воришки.** Потратив 1 пункт тьмы, ты можешь сделать так, что сироты Джанун попытаются стащить что-нибудь у героев. Если никто из игроков не заявит заранее, что его персонаж смотрит по сторонам в поисках карманников (непростая (-1) проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**), младшие братья Лиалы обязательно попытаются умыкнуть у них что-нибудь ценное и, стремительно брызнув в разные стороны, скрыться в толпе. Сама Лиала сбежит, юркнув под столик с инструментами, стоящий в лавке Карума, и оставив на память о себе только зацепившуюся за крючок дупатту. Герои могут попытаться поймать кого-нибудь из воришек, выследив и догнав его в толпе (для этого понадобится, соответственно, успешная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** и **ПРОВОРСТВА**).

✿ **Пасынки Джанун.** Лиала, старшая из сирот Джанун, живёт со своими братьями-близнецами Тэмом и Махмо в переулках вокруг Озоновой Площади. Они — пасынки-крайны, уроженцы системы Марфик, нелегальные иммигранты, прибывшие на «Кориолис» вместе с родителями, которые погибли, не выдержав рабских условий труда. Стигма крайнов работает точно так же, как регенерация (бионическая модификация, см. стр. 76 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), а её побочным эффектом является за-

медление процесса взросления. Сироты выглядят гораздо моложе своих лет и давно научились пользоваться этим преимуществом. Если сироты попадут в руки персонажей игроков, они пообещают что угодно, лишь бы получить шанс вырваться на свободу и сбежать — скажут, что готовы помогать персонажам игроков, красть для них, продавать им подслушанные на улицах секреты и т. д. Однако если герои отпустят воришек прежде, чем те выполнят данное обещание, то они тут же без лишних слов попытаются сбежать. Пока же сироты находятся в плену, персонажи игроков могут узнать от них массу полезной информации.

✿ **История детей.** Если герои сумеют поймать или подкупить кого-нибудь из Джанунов, он (или она) расскажет им, что своими глазами видел, как стражники гнали за бедной девушкой через прилавки торговцев пряностями напротив курилльни «Аль-Саид». Стража «Кориолиса» обычно старается держаться подальше от Озоновой Площади, и детям гораздо чаще приходится сталкиваться с вершителями и легионерами. За несколько часов до упомянутого спектакля у курилльни Махмо (один из братьев) видел, как эти самые стражники разговаривали с молодым человеком (по описанию очень похожим на Арама Яфу) неподалёку от входа в «Аль-Саид». Некоторое время спустя Лиала видела другого юношу (Нура), который встретился с Арамом и пошёл за ним в один из соседних переулков, где их поджидала троица бритоголовых стражников, которые, угрожая Нуру оружием, увели его с собой (никто из сирот не знает, куда именно).

✿ **Купец.** Старый торговец и ремонтник Карум, который держит лавку неподалёку от «Аль-Саида», выразит огорчённым сиротами героям своё искреннее сочувствие. Если герои будут с ним вежливы и подкинут пару бирров на чай, он с радостью расскажет им о происшествии, которому лично был свидетелем некоторое время тому назад: молодая девушка (Алтея) подошла ко входу в курилльню «Аль-Саид», озираясь по сторонам и явно кого-то выглядывая в толпе, но вдруг сорвалась с места и, расталкивая людей, бросилась прочь, преследуемая отрядом злобно вопящих стражников.

✿ **Игрок.** Если герои опишут внешность Арама Яфы за всегдатым или персоналу «Аль-Саида», им скажут, что тот довольно часто сюда наведывается. Иногда его видят в компании, но чаще всего в одиночестве и с твёрдым намерением спустить немного бирров за игрой в кости, причём недавно он начал ставить на кон большие суммы и даже погасил пару старых долгов.

Цена: 0 или 1 пункт тьмы.

✿ **Слежка**

Кто-то следит за персонажами игроков. Пусть герои пройдут проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**. Это событие можно использовать как для того, чтобы дать персонажам игроков понять,

что кто-то знает об их расследовании, так и для того, чтобы познакомить их с одним из независимых действующих лиц — журналисткой Куари или инспектором Ахуро. Главное предназначение этого события — усилить напряжение, но, если герои сумеют обхитрить преследователя и поймать его, можешь наградить их какой-нибудь ценной уликой.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ Любознательная журналистка

«А это, случайно, не вы участвовали в том спектакле в космопорту?» — обращается к вам молодая женщина в непримечательной, но явно сшитой на заказ одежде. Она достаёт диктофон, включает его и продолжает: «Что вы здесь делаете? Как насчёт небольшого интервью, а?»

Джейла Куари, опальная журналистка, узнаёт персонажей игроков и пытается взять у них интервью. Она собирает материалы о мистициде и хочет быть в курсе расследования, которое ведут герои. Если действия персонажей игроков снова вызовут шумиху, Джейла непременно объявится снова и станет ещё более настойчивой в своих попытках выяснить, что происходит.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ Засада!

Внезапно, словно материализовавшись из теней, героев окружает толпа криво ухмыляющихся докеров, вооружённых трубами, кастетами и ножами. «Не следовало вам совать свой нос в чужие дела!» — рычит один из них (судя по всему, главарь), и вся толпа бросается в атаку. Персонажи игроков слегка утомили боевиков ударного отряда мучеников, и те решили, что пришло время проучить героев, послать им предупреждение, посмотреть, на что они способны, или попросту избавиться от них раз и навсегда. Для решения этой проблемы боевики наняли банду портовых громил. Некоторые из них могут знать Алтею, а Алтея, соответственно, знает некоторых из них. Докеры получили приказ обставить всё как убийство при попытке ограбления. Один из лжестражников может находиться неподалёку, чтобы убедиться, что герои получили своё — персонажи игроков смогут заметить его, если успешно пройдут проверку **наблюдательности**. Как только боевик поймёт, что его засекли, он немедленно скроется.

Цена: 2 пункта тьмы.

✱ Арам Яфа — избалованное дитя

Если персонажи игроков при посещении модульных комнат семейства Яфа будут вести себя дружелюбно (или по крайней мере не станут демонстрировать грубость и агрессию), они имеют все шансы провести несколько часов в приятной компании громогласного весельчака Керама (отца Арама), невозмутимой хозяйки Йохары (матери Арама) и неисчерпаемого запаса кофе, фиников и пахлав. Под конец вечера младшие братья и сёстры Арама начнут всё сильнее и сильнее липнуть к самым отзывчивым персонажам игроков.

Рано или поздно, посреди очередной чашки кофе, в дверь войдёт запыхавшийся и растрёпанный Арам. Отец широко ему улыбнётся и сообщит, что, пока его не было, заглянули его друзья, и позовёт его присоединиться к общему веселью. Однако при виде гостей и без того неуверенная улыбка Арама мгновенно исчезнет с его лица, а сам Арам со всех ног рванёт прочь из дома, попытавшись спуститься вниз и затеряться в бурлящей на Променаде толпе.

Персонажи игроков могут попытаться либо поймать его, либо выследить позднее (в последнем случае они вполне могут не успеть — см. ниже). Как только герои начнут догонять или окружать Арама, хотя бы один из персонажей (в первую очередь — мистик) услышит его мысленный призыв о помощи. Если персонажи игроков поймут Арама, он признается во всём, что сделал, и расскажет всё, что ему известно.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ Арам Яфа — исповедь

Это событие, скорее всего, будет последним событием сцены. Загнанный в угол Арам Яфа расскажет персонажам игроков всё, что ему известно. Полученной от него информации хватит, чтобы завершить первый акт этого сценария.

✱ **Лжестражники.** Группа бритоголовых стражников обратилась к Араму несколько недель назад. Они пригрозили рассказать всем о его болезни (Мистической чуме) и сделать так, чтобы Керам Яфа, главный кормилец семьи, остался из-за этого не у дел — если Арам не станет делать то, что они ему скажут.

✱ **Вознаграждение.** Стражники также вручили ему бирку с 5000 бирров (из которых 1500 он уже спустил на азартные игры и погашение накопившихся долгов) и пообещали выплачивать дополнительное вознаграждение за каждого «сданного на лечение» мистика.

✱ **Задача.** Задача, которую поставили перед Арамом, была очень простой — он должен был устанавливать доверительные отношения с другими мистиками и приглашать их на встречу в заранее назначенное лжестражниками время и место, где их, естественно, ожидала западня. Связь с лжестражниками Арам держал при помощи защищённого надёжным шифрованием коммуникатора. Сложная (–2) проверка **инфомантии** позволит вычислить примерное местоположение приёмника — где-то в окрестностях Санатория.

✱ **Мистики.** Стражники сказали Араму, что могут избавлять мистиков от запятнавшей их Порчи, но после того, как в новостях начали появляться сообщения об убитых, Арама обуяли вполне обоснованные сомнения. Всех обнаруженных мистиков Арам должен был сначала направить в Санаторий на осмотр. Если персонажи игроков попросят, Арам может предоставить им полный список людей, которых он отправил либо в Санаторий, либо напрямую в руки лжестражникам. Этот список может пригодиться им во втором акте.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ АРАМ ЯФА — СМЕРТЬ

Используй это событие, если персонажи игроков после допроса просто отпустят Арама восвояси или если герои соберут всю необходимую информацию из других источников, а ты как ведущий решишь, что для приманки охота должна закончиться смертью.

✱ Предводительница ударного отряда мучеников Салама ак-Абад решит, что продолжать сотрудничество с Арамом Яфой слишком рискованно. Она пошлёт троих своих бойцов с приказом похитить и убить его.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ЭМИССАРА

В этой сцене персонажи игроков и остальные жители и гости «Кориолиса» узнают об исчезновении Эмиссара с Зина. На станции начинаются беспорядки.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ И СОБЫТИЯ

Ударный отряд мучеников переходит к заключительной фазе своей операции — похищению Эмиссара в результате дерзкого налёта на его резиденцию в Шпиле. Это ключевая сцена, и соответствующую информацию тем или иным способом персонажи игроков должны получить в обязательном порядке (основной вариант — экстренное включение новостей «Глашатая»). Ты сам выбираешь, когда именно начать эту сцену, главное, чтобы к этому моменту у персонажей игроков было достаточно улик, указывающих на Санаторий самаритян. Эта сцена не привязана к конкретному месту на станции, но мы описываем её так, будто дело происходит на Озоновой Площади.

Озоновую Площадь окутала тишина. Над головами столпившихся вокруг голографических проекторов людей носился едва слышимый ропот — предвестник скорой бури. Кожей осязающая разлитое в воздухе тревожное предчувствие, вы проталкиваетесь к ближайшему информационному терминалу. Ведущий новостей, мрачно взирая на вас с голографического экрана, в который раз за сегодня произносит: «Эмиссар с Зина исчез...»

Когда новости о пропаже Эмиссара распространяются по всей станции, начинаются волнения, в любой момент готовые вылиться в демонстрации, а то и попросту в гражданские беспорядки. В то же время на связь с персонажами игроков выходит судья Кураан — у неё для героев есть особое задание (см. «Конец первого акта» ниже).

ЭКСТРЕННЫЙ ВЫПУСК НОВОСТЕЙ

— ... мы только что получили подтверждение озвученной ранее информации об исчезновении Эмиссара — расследование инцидента поручено Вершителю. Слово Хърнеку Маре, представителю «Глашатая» в Совете фракций.

— Спасибо, Джалаб. Слухи об исчезновении Эмиссара начали циркулировать уже этим утром, после того как Эмиссар, кото-

✱ За несколько часов до экстренной новости об исчезновении Эмиссара «Глашатай» сообщит об обнаружении ещё одного тела, но добавит, что Стража не уверена в том, что этот случай имеет отношение к мистифициру. Ведущий дело инспектор Ахуро выступит с коротким пресс-релизом, в котором сообщит, что в свете числившихся за убитым внушительных игорных долгов виновных, скорее всего, следует искать среди членов организованных преступных группировок «Кориолиса».

ЦЕНА: 2 пункта тьмы.

рый, как всем известно, занимает место наблюдателя в Совете фракций, не явился на вчерашнее...

— Правильно ли я понимаю, многоуважаемый Мара, что ты, являясь членом Совета, можешь лично подтвердить факт отсутствия Эмиссара?

— Всё верно, Джалаб. Эмиссар отсутствовал на протяжении всего заседания, а сотрудникам Совета так и не удалось выйти с ним на связь.

— Прошу прощения, многоуважаемый Мара, но нам сообщают, что на Променаде и Площади Источников собираются толпы людей. С места событий передаёт наша корреспондентка Мафра Сармйн.

— Спасибо, Джалаб. Слухи распространяются очень быстро, и здесь, на Площади Источников, уже собираются люди — отчаявшиеся, скорбящие и разгневанные. Первыми на новость отреагировали паломники, направляющиеся на СФ-7, станцию на орбите Зина, которую, как вам известно, избрал местом своего пребывания Эмиссар, называющий себя Судьёй, но люди группами и поодиночке продолжают прибывать с каждой минутой. Собравшиеся, похоже, намереваются выразить некий протест, но о форме и цели этого протеста пока можно только гадать. Стражников, как всегда, слишком мало, но пока они делают всё возможное, чтобы сдерживать собравшуюся на площади толпу. Джалаб?

— Спасибо, Мафра. Из разных уголков станции к нам приходят сообщения от жителей, якобы видевших Эмиссара — так, некий крайне возбуждённый зритель уверил нас, что собственными глазами наблюдал Эмиссара, который «проплыл» мимо него по одному из коридоров Подвала. Я полагаю, что, пока ситуация не прояснится, нам следует быть готовыми к различным эксцессам. Многоуважаемый Мара, ты со мной согласен?

— О да, полагаю, что витающие в Подвале ароматы опора уже подарили местным обитателям немало фантастических видений о так называемых новых мистиках, так что не удивлюсь, если в ближайшее время подобных сообщений станет больше...

— Чем чревато исчезновение Эмиссара для Третьего Горизонта? На этот вопрос нам готов ответить Боро Брахари, прославленный ликослов. Многоуважаемый Брахари, что ты думаешь на этот счёт?

— Прямо сейчас сложно сказать, что выйдет из сложившейся ситуации. Людей произошедшее, несомненно, повергло в шок, ведь многие считали прибытие Эмиссаров знаком скорого пришествия Ликов.

— Ты ведёшь речь о преданиях, согласно которым Лики обучили людей путешествовать сквозь космическую пустоту и обещали вернуться в час величайшей нужды, не так ли?

— Да, но это лишь один из множества ликословских апокрифов, и наша Церковь всячески...

— Благодарю тебя, многоуважаемый Брахари. Мы возвращаемся к Мафре Сармин, нашей корреспондентке в самой гуще событий, которой поручено донести до нас голос народа из первых рук. Мафра, тебе слово.

— Спасибо, Джалаб. Я стою здесь, на Площади Источников, и рядом со мной Сарай Намарран. Сарай, скажи, что исчезновение Эмиссара значит лично для тебя?

— Говорю вам, это всё из-за новых мистиков, они крадут энергию Эмиссаров и призывают на наши головы Тьму! И гнев Ликов, говорю вам, и ещё...

— Кхм... спасибо, Мафра, похоже, это все новости на этот час...



✿ ДЕМОНСТРАЦИИ И БЕСПОРЯДКИ

Минуя большую площадь или проспект, герои могут оказаться в гуще марширующей толпы, состоящей из людей, ак-

тивно выражающих недовольство. В один неуловимый миг что-то меняется, накопившееся давление пересекает некую критическую черту, где-то вспыхивает яростная драка, и люди разом бросаются бежать. Персонажей игроков могут атаковать агрессивные демонстранты (2 пункта тьмы) или даже стражники, вооружённые тактическими щитами и разрядными дубинками (3 пункта тьмы). Если демонстрация мирная и никаких драк не предвидится, это событие стоит 0 пунктов тьмы.

Цена: 0, 2 или 3 пункта тьмы.

✿ РЕЗОНАНС — НЕЖДАНАЯ ПЕСНЬ

Можешь инициировать это событие незадолго до того, как персонажам игроков станет известно об исчезновении Эмиссара. За пару часов до описанного выше выпуска новостей все герои-мистики испытают приступ мучительной головной боли.

Персонаж-мистик потеряет ориентацию в пространстве, а в ушах у него зазвонит короткая, повторяющаяся раз за разом мелодия. Эффект продлится два раунда и по истечении этого срока прекратится так же внезапно, как и начался. Если это событие произойдёт во время сражения или в другой ответственный момент (например, во время стычки с докерами или погони за Арамом Яфой), оно будет стоить 2 пункта тьмы. Имей в виду, что песнь прозвучит в момент вторжения боевиков в резиденцию Эмиссара (см. акт 2).

Цена: 0 или 2 пункта тьмы.

КОНЕЦ ПЕРВОГО АКТА

К завершению первого акта персонажи игроков, скорее всего, будут обладать следующей информацией:

- ✿ группа самозванных стражников похищает и убивает мистиков;
- ✿ им помогает человек по имени Арам Яфа, который играет роль наживки;
- ✿ кто такие лжестражники — неизвестно;
- ✿ что они делают с похищенными мистиками и где их прячут — тоже неизвестно;

✿ Санаторий самаритян, похоже, как-то связан с этими преступлениями.

Событие, которое объединяет первый и второй акты, — это исчезновение Эмиссара. В расследование персонажей игроков вмешиваются влиятельные силы в лице судьи Кураан, которая поручает героям разыскать Эмиссара и обеспечивает им доступ в его резиденцию в Шпиле.

ВЫСОКИЕ СТАВКИ

АКТ 2

Во втором акте персонажи игроков узнают, что в заговор против мистиков вовлечены могущественные фракции Совета. Действие второго акта, как несложно догадаться из названия, происходит в основном в Шпи́ле «Кориолиса».

ВТОРОЙ АКТ выстроен по той же схеме, что и первый: в нём есть начальная сцена, несколько последующих сцен, которые можно вводить в любом порядке, и описание всех ключевых персонажей ведущего. Заканчивается описание второго акта перечнем фактов, которые должны быть известны персонажам игроков на момент начала следующего, третьего акта.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Практически сразу после исчезновения Эмиссара на связь с персонажами игроков выходит судья Кураан, которая поручает им найти виновных. Герои получают доступ к резиденции Эмиссара и находят там улики, указывающие на Санаторий самаритян и на членов Зенитийской Гегемонии. Отправившись по цепочке этих улик, персонажи игроков встречаются с братом Рамасом (которого они, вероятно, уже знают по сценарию «Последний рейс „Газали“») и подвергаются нападению боевиков ударного отряда мучеников во время встречи в Саду Неприкаянных. В конце акта герои получают от брата Рамаса сведения, благодаря которым становится ясно, что дальнейший их путь лежит в Подвал.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Главная цель второго акта — привести персонажей игроков в Санаторий, где они смогут встретиться с братом Рамасом и убедить его помочь в расследовании.

НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: ВЫСОКОПОСТАВЛЕННЫЕ ДРУЗЬЯ

Второй акт начинается в Шпи́ле, под куполом роскошного ресторана «Алькамаар». Персонажи игроков получают приглашение вскоре после исчезновения Эмиссара.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Естественно, приглашение в «Алькамаар» — это не банальное электронное письмо или со-

- ✪ Обнаруженные во втором акте улики указывают, что к похищениям каким-то образом причастен Орден Неприкасаемых.
- ✪ Один из самаритян, брат Рамас, сообщит персонажам игроков, что им предстоит спуститься в Подвал «Кориолиса», и расскажет им о том, что на самом деле происходит в стенах Санатория.
- ✪ К похищению Эмиссара причастен посол Зенитийской Гегемонии.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Ключевые действующие лица второго акта:

- ✪ **НИГЕЛИЙ КУРААН** — влиятельная судья с «Кориолиса» (см. стр. 40).
- ✪ **АКУБА КОШ** — вершительница, агент Астурбана и связная между судьёй Кураан и персонажами игроков (см. стр. 41).
- ✪ **ДЖОХАР КУАССАР** — посол Зенитийской Гегемонии (см. стр. 52).
- ✪ **ЛЕНОВА АСТУР** — глава Астурбана, тайной полиции Гегемонии (см. стр. 53).
- ✪ **БРАТ РАМАС** — самаритянин из Ордена Неприкасаемых (см. стр. 54).

ПУНКТЫ ТЬМЫ

Во втором акте пункты тьмы нужны в основном для того, чтобы чинить всевозможные препоны на пути у персонажей игроков. Когда в конце первого акта исчезает Эмиссар, ведущий получает 4 пункта тьмы. Для увеличения драматического эффекта часть этих пунктов тьмы можно потратить на активацию события «Нежданная песнь».

общение на коммуникатор. Оно напечатано на лучшей бумаге, вложено в элегантный, тонко благоухающий жасмином конверт и доставлено безупречно вышколенным курьером.

По прибытии в «Алькамаар» героев попросят оставить оружие, броню и всё снаряжение, которое нельзя спрятать под верхней одеждой, в специальной комнате в фойе. Если внеш-

ний вид персонажей не соответствует высокому статусу заведения, в главной зале их встретит неодобрительный шёпот и сдержанные смешки. Одеться подобающим образом смогут персонажи-компаньоны, аристократы и те, у кого имеются подходящие связи в высшем свете. Как только группа войдёт в главный зал, зачитай или перескажи этот текст:

Роскошное убранство главной залы «Алькамаара», белоснежные униформы официантов, изящные наряды компаньонов, приглушённые голоса, сдержанные улыбки и негромкая убаюкивающая барья сливаются в утончённое попури, неотступно сопровождающее вас, пока вы следуете к угловому столику, из-за которого открывается грандиозный вид на космическую черноту, блистающую огоньками бесчисленных звёзд. По ту сторону купола «Алькамаара», прямо над вашими головами, парит изумрудно-зелёная сфера Куа. И всё же, невзирая на окружающее вас великолепие, вашим вниманием незамедлительно завладевает компания ожидающих вас за столиком людей: крупная, вальяжно расположившаяся на диване женщина, стоящая позади неё вершительница, закованная в форменную тяжёлую броню, и красивый, хорошо одетый андрогин (судя по всему, компаньон), сидящий на разложенных вокруг стола подушках.

Люди за столом — это судья Кураан, вершительница Акуба Кош и Апион, компаньон, сопровождающий судью во время выходов в свет. После краткого знакомства Апион поднесёт героям чаши для омовения, и официанты подадут первую порцию блюд. Вершительница Кош будет стоять замерев навзрыд на протяжении всего ужина, до тех пор, пока персонажи игроков не ударят с судьёй Кураан по рукам.

✿ ПОРУЧЕНИЕ СУДЬИ КУРААН

Для персонажей игроков вокруг столика приготовлены удобные диваны, расставленные так, чтобы судья могла без труда беседовать с любым из гостей. Апион встанет со своей подушки одним безупречным, хореографически отточенным движением, подаст героям тёплые полотенца и чаши для омовения лиц, рук и ступней и предложит гостям позаботиться об их верхней одежде, обуви и прочем тяжёлом снаряжении. Если те согласятся, его мягкие, но выверенные до мелочей прикосновения к напряжённым мышцам плеч, рук и ступней в мгновение ока снимут накопившуюся за последние дни усталость. Кураан благосклонно улыбнётся и заговорит только после того, как Апион покончит с любезностями и вновь сядет на подушки подле её дивана.

Эта властная и благовоспитанная зенитийка расположена к героям дружелюбно и, похоже, знает о них многое (однако не настолько, чтобы можно было начинать беспокоиться). Она сразу даст понять, что выбрала персонажей игроков, потому что те произвели на неё хорошее впечатление. Ты как ведущий должен подготовить её речь заранее, исходя из навыков, которыми обладают герои, и действий, предпринятых ими в ходе первого акта этого сценария и, конечно, в ходе любых других сценариев, которые вы уже успели разыграть.

Судья начнёт говорить, как только персонажи устроятся поудобнее. Вот основные темы, которые она затронет в своей речи:

- ✿ **Персонажи игроков.** Она многое знает о героях и подробностях их биографии.
- ✿ **Расследование.** Она многое знает об их расследовании мистификации, даже те факты, которые так и не стали достоянием общественности.
- ✿ **Заговор.** В последние сегменты наблюдается настоящая эпидемия похищений, убийств и гражданских беспорядков, и судья уверена, что всё это часть одного большого заговора. Стража «Кориолиса» уже попыталась разобраться в этом деле, но потерпела неудачу. Исчезновение Эмиссара Кураан считает следующим этапом неведомого плана всё тех же заговорщиков и настоящей катастрофой, которая может повлечь за собой самые непредсказуемые последствия, особенно если учесть, что меньше чем через неделю начнется празднование Циклад. Эти праздники совпадают с первой годовщиной момента, когда Эмиссар с Зина, оставшийся на СФ-7, объявил себя Судьёй, а первый день нового цикла — с первой годовщиной прибытия второго Эмиссара на станцию «Кориолис». Время похищения выбрано слишком хорошо для того, чтобы всерьёз считать это простым совпадением. Судья Кураан твёрдо убеждена, что все эти события взаимосвязаны, и просит персонажей игроков провести для неё расследование — быстрое, тихое и эффективное.

В ходе разговора судья попытается незаметно вытянуть из персонажей игроков как можно больше информации. Она будет придерживаться «официальной линии» и не раскроет своих истинных мотивов, даже если герои прямо поинтересуются, почему она в частном порядке доверяет им столь ответственное задание. Правду персонажи смогут вывести либо у самой судьи, либо если очень успешно проведут сбор информации (см. ниже). В любом случае они узнают, что её озабоченность вызвана тем, что её собственный сын тоже является мистиком. По итогам разговора персонажи игроков должны уяснить следующее:

- ✿ судья заинтересована в скорейшем расследовании дела о похищении Эмиссара. Официально её заботят только назревающие в обществе волнения, а неофициально — ещё и безопасность её сына Арлена;
- ✿ вершительница Кош по распоряжению судьи предоставит им доступ к резиденции Эмиссара;
- ✿ персонажи игроков могут обращаться к вершительнице Кош, если им потребуется содействие со стороны правоохранительных органов станции;
- ✿ персонажи игроков должны докладывать судье о ходе своего расследования. Связь предполагается держать через вершительницу Кош (для этого героям выдадут импульсные коммуникаторы);
- ✿ герои также получают номер коммуникатора самой судьи Кураан, но использовать этот способ связи предполагается только в самом крайнем случае.



*Приглашаю вас обсудить вопросы
взаимовыгодного сотрудничества
за ужином в «Алькамааре».
А желаю оказать самую искреннюю
поддержку в нынешнем вашем начинании.
Да озарит улыбка Изрока ваши деяния.*

*Её Превосходительство
судья Нигелия Кураан-дол-Фахсра*



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ №2. ПРИГЛАШЕНИЕ СУДЬИ

ПОИСК ИНФОРМАЦИИ

Персонажи, которые захотят узнать, кто такая судья Кураан прежде чем отправиться в «Алькамаар», могут воспользоваться навыком **мудрости**, **инфомантии** или **влияния**. Во втором случае персонажу понадобится доступ в инфосеть (см. стр. 229 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), а в третьем — достоинство **член фракции (Консорциум)** или подходящее амплуа (см. «Полезные связи» на стр. 22 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

Условный успех в любом случае предоставит только самую общую информацию: судья Кураан — зенитийка, которая сделала головокружительную карьеру благодаря ряду громких процессов, вызвавших в своё время широкий общественный резонанс. Если успех будет безусловным, можешь даже выдать героям информацию об Арлене Кураане, сыне судьи, пострадавшем от Мистической чумы.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

В этой сцене важно показать судью Кураан как надёжного покровителя, сотрудничество с которым сулит героям немалую выгоду. Здесь же герои познакомятся с вершительницей Акубой Кош, однако для них она пока останется загадкой.

✪ **ЭМИССАР.** К концу сцены герои должны однозначно понять, что следующим шагом в их расследовании должно стать посещение резиденции Эмиссара на озере Аббры.

РЕСТОРАН «АЛЬКАМААР»

Еда и напитки — неотъемлемая часть культуры Третьего Горизонта, и представители элиты нередко используют кухню как способ показать своё превосходство над простонародьем и в первую очередь друг над другом. Но будь то утончённые цветочные вина из Монолита или садаальские моллюски-лугали, на «Кориолисе» есть заведение, способное утолить любой, даже самый изысканный аппетит. Речь идёт, конечно, об «Алькамааре», вершине Шпиля. Краткое описание ресторана «Алькамаар» приведено на странице 265 книги «Кориолис. Третий Горизонт».

Первый визит в «Алькамаар» — это поистине незабываемый опыт. Прежде чем оказаться в главном зале ресторана — круглом помещении диаметром около 120 метров, посетитель попадает в знаменитое фойе, украшенное древними каменными изваяниями. Помимо изваяний в фойе также установлены самые современные сенсоры и дежурят неприметные профессионалы из службы безопасности, призванные гарантировать, что никто не сумеет пронести в главный зал «Алькамаара» ни оружие, ни другое запрещённое снаряжение.

Войдя же в двери главного зала в сопровождении компаньона, первое, что испытает посетитель, — это чувство благоговейного восторга перед океаном безбрежной пустоты, простирающимся по ту сторону тонкой скорлупки из арманитового стекла. Наклонные стены и выгнутый потолок ресторана сливаются друг с другом, формируя гигантский прозрачный купол, громадное окно в космос, и на контрасте с его холодной чернотой тёплое освещение самого зала кажется ещё ярче, лица друзей — ещё роднее, еда и напитки — ещё вкуснее, а музыкальное и танцевальное искусство компаньонов — ещё восхитительнее. Как только посетители устраиваются на своих диванах, компаньонов сменяют официанты, которые подносят гостям чаши и полотенца для омовения и рекомендуют блюда из сегодняшнего меню. Остаток вечера проносится стремительно и незаметно, оставляя после себя целый kaleidoscope самых тёплых и приятных ощущений — и желание испытать их ещё раз.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этой сцене герои знакомятся с судьёй Кураан и вершительницей Кош, которые сыграют важную роль в этом и последующих сценариях.

НИГЕЛИЯ КУРААН-ДОЛ-ФАХСРА, СУДЬЯ

Судья Кураан — одна из самых молодых судей станции, и она прекрасно понимает, что за ней постоянно следят глаза её коллег, губернатора «Кориоли-

са» и, конечно, членов её клана. Арлен, младший сын Нигелии, пострадал от Мистической чумы, и если этот факт станет достоянием широкой общественности, то на её одержимую чистой крови семью ляжет несмываемая печать позора. Родственники, которым известно о прискорбном состоянии юного Арлена, предпочитают не делать резких движений, полагая, что Нигелия и сама понимает, насколько важно сохранить всё в тайне. Будучи судьёй, она является высокопоставленным членом Консорциума, и её прагматичные взгляды на общественные отношения нередко вынуждают её вести очень тонкую и напряжённую игру, имея дело со старшими родственниками, свято блюдущими гегемонистские традиции семьи. Главная задача Нигелии на данный момент — узнать, что случилось с пропавшим Эмиссаром, и эту проблему она предпочла бы решить своими силами, не привлекая внимания губернатора «Кориолиса» и своих коллег по фракции. Кураан обратилась за помощью к Акубе Кош; вершительница, получив шанс отплатить судье услугой за услугу, провела кое-какие оперативные изыскания и посоветовала ей привлечь к делу персонажей игроков, уже ведущих своё собственное расследование (если вы прошли сценарий «Последний рейс „Газали“», ваши герои вполне могут быть своего рода местными знаменитостями).

ВНЕШНИЙ ВИД: дородная женщина с короткими волосами, тщательно убранными под расшитую шапочку, венчающую высокий лоб и круглое лицо, украшенное строгим узором в традиционном зенитийском стиле. Носит очень дорогие ожерелья, выдержанные в скромном, почти спартанском духе.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: церемонная и вежливая. Скрывает любые проявления эмоций за маской холодной и невозмутимой отстранённости. Причмокивает губами, когда говорит.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 1, смекалка 4, эмпатия 5

Здоровье: 4

Рассудок: 9

Репутация: 8

Навыки: влияние 4, мудрость 3

Достоинства: изболочитель, член фракции (Консорциум), судья, зенитийская кровь

Снаряжение: импульсный персональный коммуникатор (I), дорогая одежда

- ⊗ **Изболочитель.** 1 пункт тьмы. Будучи судьёй, Нигелия научилась безошибочно определять, когда ей лгут, даже не прибегая к проверкам **влияния**, — для этого ей нужно лишь поговорить с человеком хотя бы одну минуту (см. стр. 73 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).
- ⊗ **Член фракции (Консорциум).** Нигелия — известная на «Кориолисе» судья и, соответственно, влиятельный член Консорциума, который имеет право пользоваться поддержкой и огромными ресурсами своей фракции. Пытаясь запугать своего оппонента, Нигелия получает +2 при проверке **влияния**.
- ⊗ **Судья.** «Дол-Фахсра́» — это почётный титул, который присваивают всем прославленным судьям, и это звание даёт Нигелии поддержку всей судебной системы станции. У неё множество связей на всех

уровнях административного аппарата «Кориолиса» — от чиновников, просиживающих штаны в высоких кабинетах, до капитанов Стражи, ещё не позабывших, что значит патрулировать улицы. Благодаря своему положению она может получить любую имеющуюся у её подчинённых информацию, разрешить или запретить доступ к месту преступления, выправить разрешение на ношение оружия и, возможно, даже обеспечить героям поддержку в виде отряда вооружённых силовиков.

- ⊗ **Зенитийская кровь.** Семья Кураан — один из немногих кланов Зенитийской Гегемонии, занявших нейтральную позицию между гегемонистами и неозенитийцами, хотя и с уклоном в гегемонистскую философию. Клан Нигелии требует от неё очень многого, но его влияние может сильно помочь судье Кураан и её союзникам, если расследование приведёт их на куанские плантации или в окрестности Монолита (а это случится уже в приключении «Куанский след»).

АКУБА КОШ, ВЕРШИТЕЛЬНИЦА

Акуба Кош — опытная вершительница, которая предпочитает добиваться результатов, а не копаться в тонкостях юрисдикции. Она без сожаления перекладывает задачи по расследованию мелких правонарушений на плечи более молодых и менее опытных вершителей, а то и вовсе на некомпетентных увальней из Стражи. В отличие от подавляющего большинства вершителей, поддерживающих идеи неозенитийцев, Акуба стала агентом Астурбана едва ли не в первый же день учёбы в Кориолисском институте криминалистики, и вот уже много лет работает на благо гегемонистов и, соответственно, в ущерб интересам Консорциума.





Её коварство воистину не знает границ. Она намеренно задолжала судье Кураан услугу в надежде, что та обратится к ней, когда вплотную займётся проблемой мистицида. План сработал, и теперь Кош намеревается разоблачить боевиков ударного отряда мучеников и тем самым спровоцировать Консорциум и Орден Неприкасаемых на открытое столкновение. Это её намерение, естественно, подразумевает ликвидацию сыгравших свою роль боевиков.

Внешний вид: всегда закована в тяжёлую форменную броню Вершителей. Никогда не показывает лицо — даже сквозь открытое забрало шлема видны только глаза.

Характерные черты: немногословна, но говорит твёрдо и сурово. Во время разговора предпочитает смотреть собеседнику прямо в глаза — многих это выбивает из колеи.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3

Здоровье: 10

Рассудок: 9

Репутация: 7

Навыки: ближний бой 3, влияние 3, стрельба 3, проворство 2, наблюдательность 2, лидерство 2

Достоинства: здоровяк, крепкие нервы, кодекс Вершителей, агент Астурбана

Броня: тяжёлая броня Вершителей (7)

Оружие: табельный рельсовый пистолет Вершителей (модификатор +1; инициатива +1; урон 2; порог 1; дистанция: дальняя; свойства: бесшумное), вибромеч, разрядный жезл

Снаряжение: импульсный персональный коммуникатор (1), широкополосный сенсор с головным дисплеем

- ☉ **Здоровяк.** Акуба прошла курс интенсивной физической подготовки Вершителей и продолжает поддерживать себя в прекрасной физической форме, так что запас её здоровья увеличивается на 2 пункта.
- ☉ **Крепкие нервы.** Долгие годы борьбы с преступностью закалили разум Акубы, так что запас её рассудка увеличивается на 2 пункта.
- ☉ **Кодекс Вершителей.** Будучи вершительницей, Акуба Кош поддерживает связи с другими членами своей организации на «Кориолисе» и Куа. Кроме того, она старательно создаёт видимость приверженности кодексу Вершителей, который обязывает её бороться с преступностью и предотвращать правонарушения быстро и эффективно, при необходимости действуя как полицейский, судья и палач в одном лице.
- ☉ **Агент Астурбана.** Акуба обладает целой сетью секретных агентов и осведомителей, правда, связь с ними она поддерживает не напрямую, а через кофейни и дома компаньонов при помощи зашифрованных записок, что, конечно, занимает немало времени — отданный Акубой приказ, скорее всего, начнут выполнять не раньше чем через сутки. В сражении Акуба всегда может вызвать подкрепление (от 1 до 3 пунктов тьмы в зависимости от мощности и численности подкрепления).

ПОСЛЕДНЯЯ ПЕСНЬ ЭМИССАРА

Молчаливая вершительница Кош сопровождает персонажей игроков в резиденцию Эмиссара, чтобы те могли самостоятельно исследовать место преступления. Она доводит до их сведения известную на данный момент информацию, оставляет им номер своего коммуникатора и уходит, предоставляя героям свободу действий.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Резиденция Эмиссара расположена в Шпиле, на уровне Абрра (см. стр. 266 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), на берегу одноимённого озера. Это просторное трёхэтажное здание, частично «утопленное» в склон прибрежного холма, украшенное балконами из зелёного майранского мрамора и резными гранитными арками в садаальском стиле и окружённое небольшими флигелями и тенистыми тропками, выходящими под зелёным пологом куанских лиан и фруктовых деревьев. Сам дом практически пуст, за исключением скромно обставленных трёхкомнатных апартаментов на третьем этаже и прилегающего к ним балкона с видом на озеро. Центральный вход заперт и заблокирован — Вершители сменили все коды доступа, чтобы предотвратить проникновение посторонних

на место происшествия. Акуба разблокирует двери и впустит персонажей игроков. Как только герои окажутся внутри, зачитай или перескажи этот текст:

Вы входите в трёхкомнатную квартиру с альковом, в котором устроена небольшая кухня. Кухонная утварь покрыта слоем пыли — ей, похоже, давно никто не пользовался. Ванная комната безупречно чиста, и несколько комплектов опрятно сложенного белья — единственный признак того, что в ней кто-то бывал. В спальне царит идеальный порядок. Кровать заправлена, а на спинке стоящего подле неё кресла аккуратно висит великолепный кафтан. В стенном гардеробе находится примерно десяток роскошных современных нарядов, дополненных многослойными вуалями и накидками, в которых Эмиссар появлялся в выпусках новостей и на заседаниях Совета. На самой кровати лежит изящно украшенный веер.

Гостиная куда интереснее, поскольку в её стенах явно развернулась битва: мебель опрокинута, шикарная аудиосистема разбита вдребезги, и по всей комнате разбросаны страницы безжалостно изорванных книг. Мозаика, занимающая одну из стен (на ней изображены мужчина и женщина — зенитийцы, высаживающиеся на Куа), испещрена дырками от пуль, а пол, покрытый сеткой



странных тонких трецинок, заляпан высохшей кровью. Брызги и пятна крови имеются и на кухне, а на полу в прихожей и примыкающей к апартаментам галерее отчётливо видны кровавые следы, похожие на те, что оставляет тело, которое тащат за руки или за ноги.

Если персонажи игроков не хотят проводить осмотр места преступления сами, вершительница Кош может просто представить им собранную криминалистами информацию. Если же герои захотят сделать всё самостоятельно — дай им такую возможность и используй Акубу Кош как источник дополнительных сведений на случай, если персонажи игроков что-нибудь пропустят.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

В этой сцене персонажи игроков должны обследовать место преступления и добавить к сведениям, добытым в первом акте, новые улики. Вершительница Кош будет поддерживать связь с героями, поскольку она, будучи агентом Астурбана, намерена сделать так, чтобы все улики очевидным образом указывали на боевиков ударного отряда мучеников и, соответственно, на

Орден Неприкасаемых. Она также намерена сделать всё необходимое, чтобы ни тени подозрений не пало на другие фракции Совета, в первую очередь на Зенитийскую Гегемонию.

✳ Резиденция

Небольшая группа нападавших, судя по всему, сумела обойти систему безопасности резиденции Эмиссара, а затем незаметно покинуть уровень Абрра, забрав с собой как минимум одно мёртвое или бесчувственное тело. Это минимальный объём информации, который игроки должны вынести из осмотра места преступления. Если они не найдут необходимые для этого улики самостоятельно, вершительница Кош (которая уже получила всю нужную информацию от Джохара Куассара) обязательно укажет им на следующие детали:

✳ **СИСТЕМА БЕЗОПАСНОСТИ.** Датчики движения и камеры наблюдения в здании и его ближайших окрестностях отключились прямо перед нападением. В подвале здания есть помещение охраны, в котором герои могут посмотреть сохранившиеся записи. Судя по всему, последним, кто посещал резиденцию Эмиссара перед отключением

системы наблюдения, был не кто иной, как Джохар Куассар, посол и представитель Зенитийской Гегемонии в Совете фракций. Записи, на которой Куассар покидает резиденцию, в системе нет. Акуба может сообщить персонажам игроков, что следователи не допрашивали Джохара Куассара насчёт этой записи, поскольку он как посол пользуется дипломатической неприкосновенностью (см. «Шпионский мем» ниже).

- ⊗ **КРОВЬ.** В резиденции явно произошло сражение, в результате которого как минимум один человек был тяжело ранен. Кровь можно исследовать в следующей сцене (пять образцов крови, принадлежащих уроженцам Залоса, и один — уроженцу Майры). Пятна крови можно найти вокруг входной двери, на разбросанных по полу книгах и на полу примыкающей к резиденции колонной галереи (залосская кровь). На молитвенном коврике в гостиной можно увидеть чёткий кровавый отпечаток правой ладони (майранская кровь).
- ⊗ **ОРУЖИЕ.** Во время нападения преступники использовали вулкан-карабины — это можно определить, осуществив проверку **СТРЕЛБЫ** (+0) или проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** (–1), — а на некоторых разбросанных по полу книгах отчётливо видны характерные отметины, явно оставленные клинками виброоружия. Если герои вспомнят, что точно так же были вооружены лжестражники из начальной сцены первого акта, они без труда сумеют сложить два и два.

Кроме того, прежде чем закончить сцену, убедитесь, что персонажи игроков нашли хотя бы одну из перечисленных ниже улик.

- ⊗ **ВИБРОДРОТИК.** В мозаике, в одной из оставленных выстрелами дыр, сохранилась пуля, которую можно исследовать в следующей сцене. Характерная форма пули и её начинка дадут понять, что это изделие опытного мастера-оружейника, который использовал дюралитовую сердцевину и медную оболочку для создания практически бесшумного подкалиберного боеприпаса с вибрирующей боевой частью. Такие кустарные вибродротики недоступны на открытом рынке, и по такой технологии их не производит ни одна из компаний Консорциума, однако среди разного рода мятежников они пользуются огромным спросом и, как следствие, часто встречаются в запасниках торговцев нелегальным оружием.
- ⊗ **ТРЕЩИНЫ.** Стены вокруг арки, ведущей в гостиную, и пол вокруг оставленных там пятен крови подёрнуты частой сеткой тонких, едва заметных трещин. Больше всего картина напоминает взрыв, эпицентр которого находился у двери, а энергия направленной ударной волны рассеялась, не задев ни молитвенный коврик, ни мозаику (см. описание нападения и мистических практик Эмиссаров).
- ⊗ **ШПИОНСКИЙ МЕМ.** Обследование системы безопасности и видеонаблюдения покажет, что электроника была отключена при помощи шпионского мема, причём внедрённого не удалённо, а локально, изнутри. Сложная (–2) проверка

ИНФОМАНТИИ позволит заметить, что код этого мема имеет много общего с кодами залосских боевых мемов, использующихся во флоте Ордена Неприкасаемых.

✱ ЭМИССАР

Очень важно сделать так, чтобы персонажи игроков не узнали слишком многого о жизни Эмиссара, но при желании можешь выдать им пару любопытных деталей (главное, чтобы герои не запутались и не пошли по ложному следу).

- ⊗ **ЧАШИ.** Среди царящего в комнате беспорядка герои могут обратить внимание на четыре опрокинутые на пол чаши: в первой когда-то была вода, во второй благовония (которые давно погасли, но успели прожечь дыру в молитвенном коврике), в третьей кускус, а в четвёртой свеча. Эти четыре чаши — религиозные атрибуты, которые используются во время молитвы, одного из священных ритуалов Церкви Ликов. Если персонаж игрока является проповедником, уроженцем Алголя или Майры или обладает достоинством **ЧЛЕН ФРАКЦИИ (ЦЕРКОВЬ ЛИКОВ)**, он поймёт это без всяких проверок. В противном случае герою придётся пройти проверку **МУДРОСТИ**, и каждая полученная шестёрка позволит ему припомнить один из фактов, имеющих отношение к четырём чашам (см. врезку «Четыре пресуществления» ниже). Эта улика ничего не скажет о нападавших, но укажет на несомненное сходство между религиозным таинством Эмиссара и учениями первопоселенцев Третьего Горизонта.

- ⊗ **КНИГИ.** Изорванные и разбросанные по полу книги — это священные писания, легенды и песни первопоселенцев и старых кочевых племён, собранные и составленные авторами со всех уголков Третьего Горизонта. Среди них есть и оригинальные издания трудов, написанных ещё во времена Золотого века, задолго до наступления кровавой эпохи Падения Врат. Подобные книги — огромная редкость, и лишь очень богатый и влиятельный человек может надеяться заполучить в свою библиотеку хотя бы одну из этих жемчужин.

РЕЗИДЕНЦИЯ ЭМИССАРА

Изумительный витражный купол уровня Абрра, оформленный в стиле яркой кубистской мозаики, рисует на белоснежных стенах резиденции Эмиссара прихотливые радужные узоры. Гармонию нарушают лишь потёки и пятна засохшей крови. Поднявшись по ступеням прихожей, герои окажутся в разгромленной гостиной.

Резиденция находится на склоне холма, спускающегося прямо к берегу рукотворного озера, и представляет собой просторную трёхкомнатную квартиру в роскошном жилищном комплексе, который решением Совета был целиком зарезервирован для одного-единственного обитателя — Эмиссара. Окружающие комплекс флигели также пусты. Узкие, петляющие между флигелями тропинки позволяют приблизиться к дому не иначе как пешком или на паланкине. Путь на-

ЧЕТЫРЕ ПРЕСУЩЕСТВЛЕНИЯ

Четыре чаши, скорее всего, представляют собой воплощение идеи четырёх пресуществлений или четырёх «жизненных стихий», относительно редко, но всё же находящей своё отражение в материальной культуре Третьего Горизонта.

- ☉ **Алголь.** Материальное воплощение четырёх пресуществлений прослеживается в оформлении алгольских молитвенных башенок. Исходная, пассивная стихия (кускус — символ плодородия почвы и богатства земных недр) служит первоосновой для трёх активных стихий: противодействующей стихии (вода — символ неостановимого течения жизни), стихии социальных взаимодействий [свеча — символ заложенных в неё великих возможностей и не менее великих противоречий] и венчающей это философское мироздание стихии интеллектуального познания (дым благовоний — символ свободной мысли, воспаряющей над грубой материей).
- ☉ **Майра.** Майранская традиция для обозначения тех же стихий или «стадий» использует гораздо более богатый набор символов и эвфемизмов, от естественных природных феноменов до растений и животных. Камни, минералы, самоцветы и металлы представляют собой первую стихию; растения, обладающие способностью реагировать на внешние воздействия, — вторую; животные, способные активно взаимодействовать с окружающим пространством и формировать социальные взаимоотношения, — третью; а разумные существа, наделённые свободой воли и осознающие необходимость соблюдения определённых этических норм, — четвёртую. Проблема в том, что люди могут заблуждаться и даже творить зло сознательно, возвращаясь таким образом к более простым способам взаимодействия с окружающим миром и перекладывая ответственность за свои поступки на внешние обстоятельства. Вес ответственности — тяжкое бремя, а осознанное взаимодействие с внешним миром — это непрерывный и тяжкий труд. Эта идея красной нитью проходит сквозь всю майранскую материальную культуру, от архитектуры и живописи до поэзии и театрального искусства.
- ☉ **Храм Алама.** Идея четырёх пресуществлений присутствует и в культуре Храма Алама, но её воплощением является цикл из восьми храмовых танцев, по одному в честь каждого из восьми зримых Ликов.
- ☉ **Круг Неприкаянных.** Неприкаянные монахи используют четыре пресуществления как метафору жизни и смерти. Твёрдый скелет — это опора человеческого тела, наполненного кровью, согретого внутренним теплом и насыщенного дыханием. Смерть — та же жизнь, но наоборот: человеческое тело вначале перестаёт дышать, затем остывает, коченеет и, наконец, начинает разлагаться. Когда распадается скелет, тело вновь становится тем, чем было прежде, — рассеянной в пространстве звёздной пылью. Правда, чаши, призванные олицетворять идею четырёх пресуществлений, в культуре Неприкаянных не используются.

верх, к резиденции, пролегает под сводами колонной галереи, навесом для которой служат шпалеры, увитые плющом-клефси, оборванные листья которого мягким синим ковром устилают пол перед входом в квартиру.

✱ В гостях у Лика

Всё время, которое Эмиссар проводил в своей резиденции на «Кориолисе», он посвящал медитациям и изучению изменений, постигших общество Третьего Горизонта после Падения Врат. Запросы Эмиссара за минувший цикл были весьма скромны — главным образом это была одежда, в которой Эмиссар появлялся на публике, да книги с легендами, песнями и священными писаниями кочевых племён первопоселенцев. В книгах он намеревался отыскать упоминания о том, какие политэкономические отношения связывали Третий Горизонт с первыми двумя, и получить полную картину интриг и противоречий, терзающих разделённое человечество. Одну из стен резиденции украшает мозаика, изображающая Куа и «Зенит» — напоминание «Консорциума» о могуществе зенитийцев и о свете, который они принесли на просторы окутанного тьмой изоляции Третьего Горизонта. Гостиная оснащена роскошной аудиосистемой, подключённой к бездонным архивам «Глашатая». Эмиссар практически не пользовался ни ванной, ни спальней, ни кухней — шкафчики и полки в этих комнатах абсолютно пусты. В центре комнаты, между мозаикой и аудиосистемой, разостлан круглый молитвенный ковёр, сотканный в традиционном для кочевников-могулов Опорного квадранта стиле. Именно здесь Эмиссар читал, медитировал и спал. На ковре был установлен небольшой столик с четырьмя маленькими мисками для воды, благовоний, кускуса и свечи. Больше в комнате ничего нет.

СОБЫТИЯ

✱ Следы борьбы

Проверки **НАУКИ, ИНФОМАНТИИ** или **СТРЕЛЬБЫ** позволяют героям узнать приведённые ниже сведения. Если персонажи что-нибудь упустят, захотят проконсультироваться или не станут осматривать место преступления, всю необходимую информацию до них может донести вершительница Кош, у которой на руках уже есть отчёт криминалистов с предварительными данными по делу об исчезновении Эмиссара.

- ☉ Кровь в помещении принадлежит пяти разным людям. Акуба может добавить, что результаты анализов уже на подходе.
- ☉ Дырки в стенах — результат попадания бесшумных вибротриков, выпущенных из вулкан-оружия.
- ☉ Тела не были обнаружены.
- ☉ Система наблюдения, охватывающая весь дом и его ближайшие окрестности, была отключена незадолго до нападения. Согласно записям, последним гостем Эмиссара был Джохар Куассар, посол Зенитийской Гегемонии. Система безопасности отключилась именно во время его визита. Посол избежал допроса как лицо, пользующееся дипломатической неприкосновенностью.



ПОХИЩЕНИЕ В ДЕТАЛЯХ

Чтобы ты как ведущий лучше понимал, что произошло на месте преступления, ниже мы приводим поэтапный разбор того, что случилось в резиденции Эмиссара во время нападения. В описании также упоминаются некоторые известные Эмиссару мистические практики, в частности его способность манипулировать звуковыми волнами.

- ☉ **Коммандос.** Часть боевиков Саламы ак-Абад, пройдя подробный инструктаж и тщательную подготовку, покинула расположенную в Подвале «Кориолиса» оперативную базу и проникла на уровень Абрра при помощи сети технических тоннелей.
- ☉ **Лжесоюзник.** Не осознавая, что ударный отряд тайно контролируется Леновой Астур, главой разведки Зенитийской Гегемонии, Салама ак-Абад воспользовалась помощью Джохара Куассара, который отключил систему безопасности резиденции незадолго до нападения. Естественно, боевики не знали ни личности «правоверного помощника», ни того, что использованный им шпионский мем был написан специалистами Астурбана так, чтобы указать на его якобы залосское происхождение.
- ☉ **Нападение.** Пятеро Воинов Благодатного Огня ворвались в резиденцию Эмиссара через главный вход. Эмиссар предвидел нападение и был готов, поэтому, когда дверь распахнулась, троих ворвавшихся в резиденцию боевиков встретил сокрушительный звуковой удар — высокочастотный вопль, неслышимый для человеческого уха, но способный взрывать внутренние органы, рвать барабанные перепонки и дробить кости, камень и мрамор. Двоих нападавших разбросало в стороны, а третьего вышвырнуло обратно в колонную галерею.
- ☉ **Разум превыше материи.** Двое избежавших звукового удара боевиков открыли огонь из вулкан-карабинов по спокойно стоящему в центре ковра Эмиссару. Комната наполнилась басовитым гудением, и первый залп, срикошетив от возникшего в воздухе невидимого барьера, не попал в цель — вибродротники разлетелись в стороны, испортив настенную мозаику и разбросав по полу сложенные стопками книги. Затем вулкан-карабины смолкли, и замершие, побелевшие от ужаса стрелки, подавленные могучей волей приблизившегося на несколько шагов Эмиссара, направили оружие друг на друга. Выстрелы хлопнули почти одновременно, и тяжело раненные боевики были вынуждены отступить к выходам.
- ☉ **Во имя Мученика.** Воины-мученики — закалённые бойцы, и двое боевиков, раненных звуковым взрывом, быстро пришли в себя. Капая кровью из носов, ушей и десятков образовавшихся на коже ранок, они снова бросились в бой. Один из них попытался достать Эмиссара виброножом, но книги, до этого мирно лежавшие на полу, вдруг взмыли в воздух и принялись бешено кружиться в воздухе, защитив Эмиссара от череды стремительных выпадов и размахистых ударов разъярённого воина.
- ☉ **Раненый Лик.** Внезапно вздрогнув, Эмиссар замер и недоуменно воззрился вниз — на рукоятку торчащего в груди виброножа — и расплывающееся по синей накидке кровавое пятно. Второй воин, придя в себя, выждал момент и метнул своё оружие во врага.
- ☉ **Подавляющее превосходство.** Боевик, метнувший нож, приблизился к Эмиссару и оглушил его, несколько раз выстрелив ему в шею из нейрошокера. Тот рухнул на пол, оставив на ковре отпечаток перемазанной кровью ладони и опрокинув столик с майранскими чашами.
- ☉ **Похищение.** Битва окончена. Двое воинов-мучеников тяжело ранены вибродротниками, двое — звуковым импульсом, один, выброшенный ударной волной в колонную галерею, скончался от обильного кровоизлияния в мозг. Выжившие боевики упаковали обездвигенного Эмиссара в мешок, пристегнули к нему гравикомпенсатор, подобрали погибшего и вернулись в Подвал тем же путём, что и проникли на уровень Абрра, — через сеть вентиляционных шахт и служебных тоннелей, проложенных внутри корпуса Шпиля. Тело погибшего товарища боевики сбросили на дно вентиляционного колодца, воины с пулевыми ранениями отправились за медицинской помощью в Санаторий, к брату Рамасу и сестре Робве, а остальные доставили пленённого Эмиссара в Подвал, на базу группы.

✿ Похитителям удалось покинуть уровень Абрра, не попав в зону видимости ни одной из местных систем наблюдения, особенно тщательно просматривающих окрестности и помещения станций вакуумных и гравитонных лифтов.

Дополнительные улики, касающиеся нападения на Эмиссара, персонажи игроков могут обнаружить при помощи проверок **НАУКИ**, **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** и **МУДРОСТИ** (а то и без всяких проверок, если герой принадлежит к какому-нибудь профильному амплу). Более тщательное изучение найденных улик также может дать дополнительные сведения, но с этим лучше подождать до следующей сцены. Важные факты, касающиеся улики, которые можно обнаружить по ходу этой сцены, перечислены в одноимённом разделе выше.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

✿ РЕЗОНАНС — ДЕТИ ПЕСНИ

Персонаж-мистик почувствует себя не в своей тарелке сразу же, как войдёт в резиденцию Эмиссара. Воздух внутри пахнет озоном, и героя немедленно начинают мучать похожие на мигрень приступы головной боли в висках и затылке, со-

провожаемые пляской разноцветных пятен в глазах. Персонажи-немистики не почувствуют ничего необычного.

✿ Персонаж-мистик должен пройти непростую (–1) проверку **ПСИХОМИСТИЦИЗМА**. В случае провала герой получит 2 пункта стресса, а его сердцебиение участится, как во время панической атаки. Самочувствие персонажа придёт в норму только после того, как он покинет уровень Абрра.

✿ Если персонаж игрока успешно пройдёт эту проверку, он услышит эхо песни — в ушах у него зазвенит короткая, повторяющаяся раз за разом мелодия, словно доносящаяся из динамиков станционных громкоговорителей. Если кто-нибудь из персонажей игроков догадается просканировать радиоволны при помощи подходящего оборудования (непростая (–1) проверка **ТЕХНОЛОГИКИ**), он обнаружит слабый, но очень интересный остаточный сигнал — высокочастотное радиоэхо, отзвук применённых Эмиссаром психомистических практик (персонажи игроков об этом, естественно, не знают). Тот, кто слышал нежданную песнь резонанса в конце первого акта (см. стр. 37), сразу узнает мелодию.

Цена: 1 пункт тьмы.

СОПОСТАВЛЕНИЕ ФАКТОВ

Это открытая сцена, к которой персонажи могут возвращаться в любой момент и столько раз, сколько посчитают нужным.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Некоторые улики, обнаруженные в резиденции Эмиссара, невозможно должным образом изучить прямо на месте — для этого их необходимо доставить или отправить туда, где можно провести полноценный и всесторонний анализ (например, в криминалистическую лабораторию). Боевики ударного отряда мучеников знают, что герои снова напали на их след, и могут попытаться их остановить.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

По идее в этой сцене персонажи игроков должны сопоставить собранные в предыдущей сцене улики со сведениями, полученными в первом акте, и прийти к заключению, что следующим шагом в их расследовании должен стать Санаторий самаритян. Ты как ведущий должен подойти к этой сцене крайне ответственно — будь готов импровизировать, чтобы убедить, что обнаруженные героями ответы укажут на Санаторий и ударный отряд мучеников. У персонажей игроков должно быть хотя бы по одной улике из каждой категории, прежде чем они отправятся на встречу с братом Рамасом. Первая встреча должна стать предпосылкой ко второй встрече, которая состоится уже в следующей сцене, — её действие развернётся в Саду Неприкаянных. В ходе второй встречи

брат Рамас и расскажет героям, что дальнейший их путь лежит в Подвал.

✿ ОРДЕН НЕПРИКАСАЕМЫХ

- ✿ Информация от Джохара Куассара, который якобы стал жертвой шантажа со стороны наголо выбритого залосца.
- ✿ Генетический анализ крови с места преступления показывает, что пять из шести образцов принадлежат уроженцам Залоса.
- ✿ Анализ шпионского мема, который был использован для отключения системы безопасности, показывает его несомненную схожесть с боевыми мемами Ордена Неприкасаемых.

✿ РАСКОЛЬНИКИ

- ✿ Найденные на месте преступления вибродротки — несерийная продукция ручной работы.
- ✿ Тактика, внешний вид и вооружение лжестражников указывают на отличную военную подготовку по программе, нехарактерной для вооружённых сил «Кориолиса» и Куа.
- ✿ Огромные взятки, которые боевики ударной группы платили стражникам, косвенно указывают на то, что они мятежники и террористы, а не агенты одной из зенитийских фракций.
- ✿ Если персонажи игроков найдут тайный путь, которым Воины Благодатного Огня проникли на уровень Абрра, они

смогут обнаружить в одном из вентиляционных колодцев тело погибшего боевика.

✿ Санаторий

- ✿ Принадлежность самаритян к Ордену Неприкасаемых делает посещение Санатория самым логичным следующим шагом в расследовании. К тому же это единственное официальное учреждение Ордена на борту «Кориолиса».
- ✿ Исповедь Арама Яфы и улики, найденные в комнате Нура, указывают на Санаторий.
- ✿ Если герои отправятся по следу раненных собственными вибродротиками боевиков, он выведет их напрямик к Санаторию.

МЕСТА, ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Есть несколько мест, куда герои могут пожелать отправиться в стремлении распутать ниточки, обнаруженные в предыдущих сценах. Заголовки соответствующих разделов говорят сами за себя, но два места, где персонажи игроков побывают почти наверняка, — это Дворец Гегемонии и Санаторий самаритян.

Кроме того, можешь намекнуть игрокам, что их герои при желании могут посетить ряд мест, в которых им довелось побывать в первом акте, и пообщаться с некоторыми из встреченных там людей, например Центральную сортировочную, лавочника Карума с Озоновой Площади, а также Алтею или Арама (если они ещё живы).

✿ Дворец Гегемонии

Дворец Гегемонии располагается на уровне Тьерра, выше которого находится лишь ресторан «Алькамаар». Громадные голографические экраны целиком заслоняют стены и потолок этого уровня, создавая полную иллюзию вида, открывающегося с вершины Монолита на залитые солнцем джунгли и утопающий в зелени Конгломерат. Высоко в голографическом «небе», прямо над дворцом, сияет крохотная точка — «Кориолис». И на Куа, и на парящей над планетой гигантской станции владыки Гегемонии занимают место на самой вершине мира. Громадный небесно-голубой купол посольства окружён восемью двадцатиметровыми минаретами, венчающими величественный белоснежный дворец подобно зубцам исполинской короны, почти касающимся голографического небосвода. Идея, заложенная архитектором, — мастерское сочетание божественной красоты и безбожных устремлений — призвана напоминать посетителям древнюю зенитийскую легенду о Тьер-Айвалоне, аль-ардском монолите, разрушенном богами в наказание за высокомерие его владык.

Геометрическое совершенство форм и гармоничное сочетание всех без исключения элементов архитектурного ансамбля признают даже лучшие мастера дабаранской школы. Дворец окружают буйные заросли типично куанских джунглей; нужный уровень температуры и влажности в них поддерживается при помощи специальных компрессионных полей.

Чтобы войти во дворец, необходимо подняться по широкой тридцатиметровой лестнице из лучшего куанского мрамора. Размеры её поистине потрясают, особенно если учесть, что всё это великолепие находится на борту космической станции, и прикинуть, во сколько обошлась доставка этого мрамора на орбиту. Посетителей встречают янычары — «павлины» из домашней гвардии Куассаров, облачённые в щёгольские мундиры поверх тяжёлых экзодоспехов, безупречно вежливые и с лучшим рельсовым оружием на Горизонте в руках. Миновав янычар, посетитель попадает в просторную приёмную залу с высокими потолками, фресками и мозаиками на стенах и причудливо оформленными клумбами с образчиками самой живописной куанской флоры. Встречи, как правило, происходят в небольших альковах, где посетители могут с комфортом разместиться на удобных диванах, расставленных вокруг невысоких кофейных столиков. Искусные компаньоны угощают гостей напитками — от свежеваренного кофе до охлаждённого медового вина. Особые гости порой устаиваются приглашения во внутренние помещения посольства — как правило, на вершину одного из дворцовых минаретов (действие события «Приказ капитана» будет происходить именно там). В приёмной персонажей игроков встретит Виверра Ариаднес, секретарь посольства.

✿ **Виверра Ариаднес, дворцовый секретарь.** Один из способов улучшить свои дипломатические навыки — это устроиться секретарём в одно из многочисленных посольств Зенитийской Гегемонии (обычно их называют дворцами). Виверра относительно недавно занимает свой пост, но недостаток опыта она с лихвой восполняет безупречным воспитанием и великолепной родословной. Лицо Виверры украшено традиционным зенитийским узором и обрамлено роскошной вуалью, расшитой семейным геральдическим орнаментом. Волосы она по моде аристократии Монолита убрывает в высокий пучок. Виверра всегда улыбка, вежлива и приветлива с новыми людьми, что позволяет ей легко и непринуждённо извлекать нужную информацию — после её доклада посол или чиновник, с которым у гостей назначена встреча, будет уже точно знать, кто и с чем к нему пришёл.

✿ Корпус Шпиля

Несмотря на все старания конструкторов, дюралитовые фермы, регуляторы уровня кислорода, воздушные насосы и прочие элементы системы жизнеобеспечения станции окончательно спрятать не удалось. Прогулявшись к границам парка, посетитель без труда сможет добраться до обшивки уровня и найти укрытые за декоративными панелями и увитыми плющом шпалерами панели управления, распределительные щиты и люки коридоров, ведущих к ирригационным станциям, техническим тоннелям, мусоросборникам и вентиляционным шахтам. Там, внутри технических помещений станции, царит неумолкающий шум, а несущие конструкции гудят под гнетом гравитонных эмиттеров. Тёплый воздух пропитан влагой,



и практически все поверхности покрыты странной зеленовато-серой плёнкой — то ли водорослями, то ли необычной формой плесени.

Именно этим путём воины-мученики воспользовались для того, чтобы похитить Эмиссара и вынести тело погибшего товарища. Если знать дорогу, то, спустившись по проложенным в корпусе станции коридорам и шахтам, можно добраться из Аббры до Ядра, а оттуда в Санаторий и далее в Подвал.

✿ Санаторий

Санаторий вкратце описан на странице 264 книги «Кориолис. Третий Горизонт». Располагается этот комплекс в Ядре, прямо напротив Инфотеки, в нескольких минутах ходьбы от Студенческого квартала и Университетского района. Сразу за главными воротами находится большая приёмная зала. Мраморные полы, белоснежные стены и высокий сводчатый потолок придают этому месту ореол покоя и чистоты. Прежде чем посетителю позволят пройти далее, он должен назвать цель своего визита одному из обходительных послушников-регистраторов.

Пройдя сквозь двойную арку, отделяющую приёмную залу от самого Санатория, гость оказывается во внутреннем дворе комплекса, окружённом открытыми многоярусными галереями и балконами верхних этажей. Внутренний двор представляет собой аккуратно подстриженную лужайку, расчерченную дорожками, вымощенными бело-голубой плиткой, — царство покоя и отдохновения, где, кажется, даже воздух пахнет лучше, чем снаружи. Сами самаритяне живут в одноэтажных белёных домиках из обожжённой куанской глины, которые одновременно играют роль административных помещений и часовен в честь Мученика. Из двора по лестницам можно подняться на любой уровень галерей или спуститься вниз, в подземные помещения Санатория. Во время визита в Санаторий персонажи игроков могут повстречать сестру Робву, брата Рамаса и, конечно, кое-кого из пациентов.

✿ **Сана Торм, мистик.** В приёмной зале, у самого входа, стоит молодая женщина с бронзовой кожей, золотистым зенитским узором на лице и длинными волосами, убранными в высокий пучок на затылке. Опрятный деловой камиз и алгольская шёлковая шаль со всей определённости дают понять, что её привело сюда не отсутствие денег. В руках она нервно сжимает табулу вроде тех, что выдают студентам Лицея Пропанды. Около недели назад она говорила с молодым человеком (Арамом Яфой — имя «Сана Торм» тоже числится в его списке, см. стр. 35), который посоветовал ей обратиться со своими проблемами в Санаторий, но теперь ей немного не по себе. Дело в том, что её мистические способности, которые ещё даже не пробудились окончательно, позволяют ей прозревать вероятное будущее, и одна из этих вспышек прозрения показала ей будущее, полное боли и страданий. Сейчас она колеблется и попросту не знает, что делать дальше.

✿ **Брат Джармис, самаритянин.** Молодой брат Джармис — тихий и добродушный молодой мужчина, один из послушни-

ков-регистраторов. Он не станет говорить с незнакомцами о «гостях» Санатория и откажется беспокоить брата Рамаса, если герои захотят с ним поговорить. Если персонажи игроков пустят в ход дипломатию или угрозы, брат Джармис позовёт на помощь сестру Робву, свою строгую настоятельницу. Упорство Джармиса вызвано тем, что брат Рамас прямо сейчас оперирует подстреленных во время нападения на Эмиссара боевиков.

- ✿ **Мёлко Ияма, пациент.** Сам Мелко шутя называет себя «здешней мебелью». Вот уже на протяжении нескольких циклов он проходит курс лечения, призванный избавить его от лёгочного грибка, подхваченного в дабаранских споровых пустынях. Болезнь, хоть и не заразная, оказалась исключительно устойчивой к медикаментозной терапии. В перерывах между приступами кашля и ингаляционными процедурами многоуважаемый Ияма очень скучает без простого человеческого общения и всегда готов поговорить с любимыми гостями Санатория — если они, конечно, сумеют вынести его непрестанную болтовню. Мелко Ияма знает практически всё, что происходит в открытых для пациентов уголках этой огромной больницы.

✿ ДРУГИЕ ЗАЦЕПКИ

Ниже приведены примеры мест, которые герои могут посетить, и методов, которые они могут применить, чтобы найти ответы хотя бы на некоторые вопросы, касающиеся запутанного дела о похищении Эмиссара. При желании ты, конечно, можешь свободно импровизировать, если герои попытаются добыть эту же информацию каким-нибудь иным способом.

- ✿ **ШПИОНСКИЙ МЕМ.** Не удовлетворившись свидетельствами посла Куассара, герои могут попытаться самостоятельно проанализировать шпионский мем, который применили для отключения системы безопасности резиденции Эмиссара. Воспользовавшись компьютером (персональным или корабельным), персонаж может пройти проверку **ИНФОМАНТИИ** (–1). Кроме того, герои могут обратиться к Каруму, бывшему бортинженеру, который запросит за это 500 бирров, но сделает всё очень быстро. Как вариант, они могут воспользоваться связями судьи Кураан — в этом случае результат анализа мема им доставит Акуба Кош, но случится это не раньше чем на следующий день.
- ✿ **Анализ крови.** Генетический анализ крови, собранной в резиденции Эмиссара, покажет, что пять из шести образцов принадлежат уроженцам Залоса (системы Ордена Неприкасаемых) — троим мужчинам и двум женщинам. Именно эти люди на данный момент являются главными подозреваемыми по делу о похищении Эмиссара. Последний образец (из кровавого отпечатка ладони на ковре), судя по ряду косвенных признаков, принадлежит уроженцу Майры, обладающему невероятными регенеративными способностями, во много раз превосходящими скорость самовосстановления марфикских пасынков-крайнов и людей, прошедших аналогичную бионическую модификацию

в лучших клиниках Горизонта. Образец частично повреждён, и с его помощью нельзя определить пол человека, которому он принадлежал.

- ✿ **РАЗГРОМЛЕННАЯ КВАРТИРА.** Вершительница Кош или даже глава Астурбана Ленова Астур (если показать ей фотографии) без труда сможет сказать, что отверстия в мозаике — следы от попадания пуль, выпущенных из вулкан-карабина, а изорванные книги пострадали от ударов включённым вибротроном. Персонажи игроков смогут понять это самостоятельно, но для этого им понадобится пройти либо стандартную (+0) проверку **СТРЕЛЬБЫ** или **БЛИЖНЕГО БОЯ**, либо непростую (–1) проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**. То же самое, впрочем, сможет рассказать героям любой достаточно опытный уличный бандит или торговец оружием с Озоновой Площади, но в этом случае героям потребуются соответствующие полезные связи (см. стр. 22 книги «Кориолис. Третий Горизонт») и звонкие бирры.
- ✿ **ВИБРОДРОТИК.** Изучение извлечённого из стены вибротролика можно доверить специалистам из криминалистической лаборатории Вершителей, а можно осмотреть его самостоятельно (проверка **НАУКИ**). Как вариант, герои могут обратиться к оружейникам с Озоновой Площади. Как бы то ни было, экспертиза покажет, что этот кустарный дюралитово-медный вибротролик предназначен для ведения бесшумной стрельбы и что ни одна из земных компаний или фракций не занимается их серийным производством. Тем не менее такие боеприпасы пользуются широким спросом среди мятежников и террористов. Исследование также покажет, что тротик претерпел деформацию не только при попадании в стену, но ещё и в полёте, будто что-то ударило его в бок и отклонило от первоначальной траектории (ты как ведущий, конечно, уже знаешь, что это результат воздействия одной из мистических практик Эмиссара).
- ✿ **КОНТРАБАНДА.** Персонажи игроков могут начать подозревать, что для столь продуманной операции, как похищение Эмиссара, потребуется масса нелегального оборудования. Герои могут поискать концы среди черногубых вассалов семьи Бирбазил из банды Лама (они контролируют Озоновую Площадь и большую часть подпольной торговли оружием) или поспрашивать у рабочих Центральной сортировочной. Если персонаж игрока успешно пройдёт сложную (–2) проверку **ВЛИЯНИЯ** (или стандартную (+0), если он обладает соответствующими полезными связями), он узнает, что снаряжение, которое их интересует, попало на борт станции около месяца назад. Если персонаж получит две шестёрки, ему также удастся узнать, что контрабанду провезли в ящиках с медикаментами. Если же персонажу удастся добиться безусловного успеха, он узнает, что руководила операцией Дарá Хёрша — уроженка Садаала, пользующаяся репутацией удачливой контрабандистки и занимающаяся нелегаль-

ными перевозками между «Кориолисом» и Куа. Своим успехом она в немалой степени обязана связям с Синдикатом и бандой Лама (ведущему не помешает знать, что это именно она занималась всеми грузоперевозками для Воинов Благодатного Огня, и указывающие на этот факт улики появятся у персонажей во время прохождения сценария «Куанский след»).

⊗ **ЧЕТЫРЕ ЧАШИ.** В поисках решения загадки странного молитвенного обряда Эмиссара персонажи игроков могут обратиться к клирикам религиозных организаций вроде Храма Алама, Церкви Ликов или Круга Неприкаянных. Представители всех конфессий поведают героям концепцию четырёх жизненных стихий, правда, их пояснения будут сильно разниться в деталях (смотри врезку «Четыре пресуществления» на стр. 46). Ни один из них, однако, не сумеет сказать героям ничего определённого касательно религии Эмиссаров, хотя все они укажут на её несомненное сходство с некоторыми мистическими традициями Третьего Горизонта.

⊗ **КНИГИ.** Изучив книги, собранные в резиденции Эмиссара, можно выяснить, что они касаются истории и культуры всех систем Третьего Горизонта и, конечно, изменений, привнесённых в жизнь этого скопления прибытием «Зенита».

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этой сцене героям выпадет возможность познакомиться с несколькими членами Зенитийской Гегемонии и Ордена Неприкасаемых, и с некоторыми из них у героев будет шанс встретиться в последующих сценариях кампании «Милость Ликов».

ДЖОХАР КУАССАР, ЗЕНИТИЙСКИЙ ПОСОЛ

Джохар принял на себя непростые обязанности представителя Зенитийской Гегемонии в Совете фракций по воле своего отца, но этому молодому мужчине по нраву и его нынешняя работа, и накал политических страстей в Совете. Джохару известно об операции по похищению Эмиссара, но только в самых общих чертах. Он думает, что воины-мученики — на самом деле штатные агенты Астурбана, но знает, что во всём происходящем надлежит винить именно их. Джохар стремится занять место своего отца — процесс этот уже потребовал куда больше времени, чем он планировал, и сквозь маску его невозмутимости порой проглядывает тлеющее внутри нетерпение. Лесть — наилучший способ снискать его расположение и избежать вспышек его ярости.

Внешний вид: биореконструированная, почти сверхъестественно прекрасная внешность, точёные черты лица, карие глаза и «куассаровский» орлиный нос. Носит традиционную для капитанского клана шапочку в форме стилизованного шлема пилота и длинный, расшитый сложными геометрическими узорами халат.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: причмокивает губами. Ест виноград, не закрывая рот. Высокомерно улыбается.



ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 4

Здоровье: 6

Рассудок: 7

Репутация: 9

Навыки: мудрость 4, влияние 4

Достоинства: член фракции (Зенитийская Гегемония)

Снаряжение: передовая «умная» одежда, транзактор с 70000 бирров на счету

⊗ **Член фракции (Зенитийская Гегемония).** Джохар — один из известнейших послов на «Кориолисе», но всё его немалое влияние пока проистекает только из фамилии. За плечами этого молодого мужчины стоит могущество его отца и слитная мощь всей Зенитийской Гегемонии — как гегемонистов, так и неозенитийцев. Он получает +2 при проверках влияния.

ЛЕНОВА АСТУР, АТТАШЕ ПО ВОПРОСАМ КУЛЬТУРЫ И ГЛАВА РАЗВЕДКИ

Ленова была младшим ребёнком в семье, и с самого детства ей приходилось сражаться за внимание окружающих. В юности она поступила в секретную школу Астурбана, в которую принимают очень немногих и в которой далеко не все ученики доживают до выпускного. Ленова закончила эту школу с отличием, и пережитый опыт закалил её разум, не оставив в нём места для чувств и сомнений. Её цели полностью совпадают с целями Гегемонии, но сама она твёрдо убеждена, что на деле фракцией правит именно Астурбан. Потягаться с высокомерием Леновы могут лишь её блестящий ум и полное отсутствие сострадания. Ни один человек не в силах произвести на неё впечатление, не говоря уже о том, чтобы соблазнить: в последний раз она испытывала сильные чувства ещё в юности, но воспоминания об Ивбоне дин Храма, её школьной любви, ныне хранятся в самом глухом и дальнем уголке её памяти.

Внешний вид: короткие волосы, убранные в хитрый асимметричный узел. Лицо украшено серебристым узором в традиционном зенитий-

ском стиле. Одевается по форме — в облегающий чёрный мундир. На поясе у неё красуется церемониальный ртутный меч.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: держит руки за спиной. Беседу начинает с вежливого поклона собеседнику. Пронзительный взгляд.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 3

Здоровье: 7

Рассудок: 8

Репутация: 7

Навыки: лидерство 5, ближний бой 5, влияние 4, стрельба 4, наблюдательность 3, скрытность 2

Достоинства: палач, член фракции (Зенитийская Гегемония)

Броня: защитная одежда (3)

Оружие: ртутный меч Астурбана (модификатор +2; инициатива +0; урон 4; порог 2; дистанция: ближняя; свойства: лёгкое, ртутное, энергетическое), модифицированный рельсовый пистолет (модификатор +1; инициатива +0; урон 3; порог 1; дистанция: дальняя; свойства: бесшумное)

Снаряжение: защитный форменный мундир, импульсный персональный коммуникатор (1), бирка (20000 бирров)

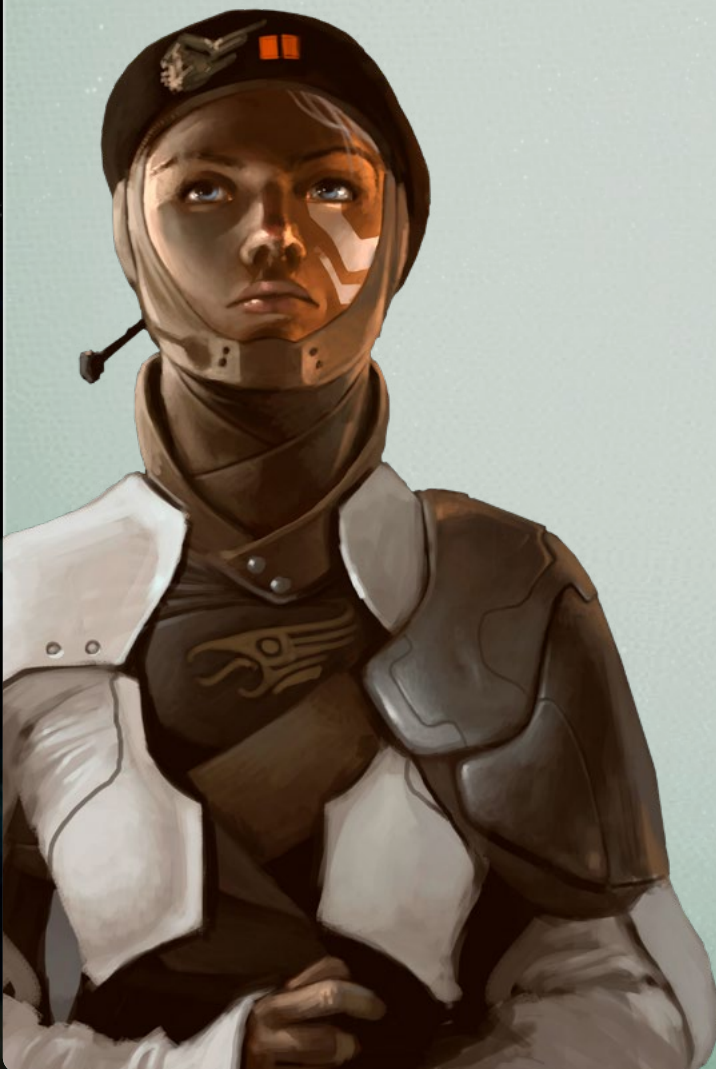
- ✪ **Палач.** Ленова Астур холодна как лёд, расчётлива и всегда готова разить врагов Астурбана и Гегемонии. Ленова может поменять местами выпавшие десятки и единицы, когда проходит проверку дбб, чтобы выяснить, какую травму получил её противник (если тот, конечно, не обладает достоинством **девять жизней** — см. стр. 72 и 73 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).
- ✪ **Член фракции (Зенитийская Гегемония).** Под началом самой Леновы находится вся мощь Астурбана, а богатство и влияние семьи Астур позволяют ей пользоваться безоговорочной поддержкой всей гегемонистски настроенной элиты фракции. Пытаясь запугать своего оппонента, Ленова получает +2 при проверках **влияния**.

СЕСТРА РОБВА, САМАРИТЯНКА

Сестра Робва и брат Рамас, её наставник, когда-то были близкими друзьями. Сама она всегда спокойна и искренне предана делу веры и Ордена. Сестра Робва является сторонницей одного из наиболее ортодоксальных самаритянских движений и считает своим долгом помогать Воинам Благодатного Огня, вычисляя мистиков среди пациентов Санатория и способствуя их переправке в Подвал. Днём она ведёт группы диалоговой терапии — пациентов, которых собирают для того, чтобы те могли побеседовать, помолиться и послушать притчи о милости и самопожертвовании Мученика. Когда брат Рамас разорвёт свои отношения с Воинами Благодатного Огня, сестра Робва останется верна своим убеждениям и, если понадобится, будет готова отдать за них свою жизнь.

Внешний вид: самаритянская шапочка и чёрно-белая мантия.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: бесстрастное лицо. Мягкий, негромкий голос. Чешет шею, когда нервничает.



ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 2, эмпатия 3

Здоровье: 4

Рассудок: 5

Репутация: 6

Навыки: медикургия 4, мудрость 3, влияние 3

Достоинства: изобличитель, благословение Мученика

Снаряжение: подвешенные к поясу Свитки Мученика



❖ **Изобличитель.** 1 пункт тьмы. За годы службы в Санатории сестра Робва научилась безошибочно определять, когда ей лгут, даже не прибегая к проверкам **влияния**, — для этого ей нужно лишь поговорить с человеком хотя бы одну минуту (см. стр. 73 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

❖ **Благословение Мученика.** 0–2 пункта тьмы. Спокойный и бесстрастный голос сестры Робвы вселяет в людей уверенность в собственных силах, облакая их благодатью самого Мученика. Сестра Робва может использовать это достоинство только один раз за акт. За 0 пунктов тьмы благословлённый просто получает модификатор +1 к проверке любого действия по своему выбору. За 1 пункт тьмы Робва зачитывает отрывок из священного писания, проходит проверку **эмпатии** и обеспечивает модификатор +1 за каждую полученную шестёрку (ещё один пункт тьмы позволяет пройти эту проверку повторно, как если бы сестра Робва вознесла молитву при проверке навыка). Благословлённый персонаж может применять дарованный модификатор по своему усмотрению — хоть целиком на одну проверку, хоть по частям, распределив его между несколькими проверками.

БРАТ РАМАС (ЯНУС), КОЛЕБЛЮЩИЙСЯ САМАРИТАНИН

Тихий и замкнутый брат Рамас — один из немногих людей, переживших крушение «Газали». Если Рамас не пережил это приключение, замени его братом Янусом.

Если герои попытаются связаться с братом Рамасом до начала второго акта, он будет игнорировать все их попытки. Несмотря на то что Рамас выжил после крушения «Газали», эта катастрофа сильно поколебала его убеждения. Возвращение на «Кориолис» лишь усугубило дело, и теперь некогда строгий и непреклонный брат Ордена испытывает глубокий кризис веры, а на смену его прежней сварливой грубости пришла тихая грусть. Работая в Санатории, брат Рамас знал о похищениях мистиков, но предпочитал не вмешиваться. Отношение Ордена Неприкасаемых к Мистической чуме всегда было однозначным и бескомпромиссным: Порча суть порождение Межзвёздной Тьмы, и все её носители должны быть уничтожены. По мере развития сюжета брат Рамас наконец откажется принимать участие в отвратительных преступлениях Воинов Благодатного Огня, прекрасно осознавая, что тем самым, скорее всего, обрекает себя на смерть.

Брат Рамас проводит всё своё время в Санатории и практически не бывает за пределами его стен.

Внешний вид: наголо выбритая голова, на лбу вытатуирован символ Мученика. Одет в длинную простую рубаху и чёрно-белый кафтан.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: говорит тихо и предпочитает не смотреть в лицо собеседнику, как бы отгораживаясь от него скрещёнными перед собой руками.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 3

Здоровье: 4

Рассудок: 6



Репутация: 6

Навыки: медикургия 4, мудрость 4, влияние 2

Достоинства: благословение Мученика

Снаряжение: талисман Мученика, бирка с информацией (см. ниже), н-стим, р-стим, 3 м-стима (см. стр. 113 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)

⊗ Благословение Мученика. См. выше.

СОБЫТИЯ

Поскольку эта сцена открытая, каждое событие в её рамках, по сути, можно считать небольшой самостоятельной сценой. Процесс изучения обнаруженных ранее улик остаётся на усмотрение ведущего.

✱ Приказ капитана

Существует несколько способов добиться аудиенции у посла Джохара Куассара. Герои могут обратиться за помощью к судье Кураан, использовать достоинство **ЧЛЕН ФРАКЦИИ (ЗЕНИТИЙСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ)** или просто явиться в посольство и доложить секретарю о цели своего визита. С послом они встретятся при любом раскладе, но для подобных случаев протокол подразумевает долгое предварительное ожидание в фойе. На саму встречу пригласят только персонажей игроков — их проводят в комнату для аудиенций на вершине одного из дворцовых минаретов. Там они смогут пообщаться с послом — свободно и без протокола. Сам посол явно демонстрирует желание помочь расследованию, что, учитывая обстоятельства, выглядит несколько неожиданно.

Комната для аудиенции с послом Куассаром задрапирована тяжёлыми иссиня-чёрными портьерами и со вкусом обставлена изящной и, несомненно, очень дорогой мебелью. Вдоль стен стоят почти невидимые на фоне портьер слуги, облачённые в строгие чёрные одежды. Каждый слуга держит в руках небольшой богато орнаментированный горшочек с куанской лианой, цветы которой великолепно гармонируют с украшающим лица слуг узором — красной полосой ото лба до подбородка. На голографическом потолке изображено ночное небо над Монолитом. На ярко-алом диване в глубине комнаты восседает посол, озарённый сиянием призрачных звёзд. Позади него возвышается едва различимый тёмный силуэт.

Аудиенция начнётся, как только персонажи игроков усядутся на подушки, разложенные на полу подле посольского трона. Слуги водрузят свои горшочки на специальные подставки, в мгновение ока накроют перед героями столики со свежими куанскими фруктами и орехами, печеньем и подогретым медовым вином, а затем столь же стремительно и бесшумно разойдутся обратно по местам. Просвещённый персонаж (проверка мудрости) немедленно опознает в растении *delicia armatum*, ядовитую лиану с бритвенно-острыми листьями, — любой, даже самый крохотный порез может оказаться роковым. Слуги, отягощённые этой смертельно опасной ношей, очевидно, призваны демонстрировать неоспоримую власть посла.

С началом аудиенции возвышающаяся за тронем фигура выйдет на свет, поклонится, представится как Ленова Астур, атташе по вопросам культуры, и вернётся на своё место, где и простоят до конца встречи, изредка наклоняясь вперёд, чтобы пошептать с послом. Если персонаж игрока успешно пройдёт проверку мудрости или если он обладает достоинством **ЧЛЕН ФРАКЦИИ (ЗЕНИТИЙСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ или КОНСОРЦИУМ)**, он сумеет припомнить, что клан Астур принадлежит к гегемонистскому крылу фракции.

Визит к Эмиссару. Посол подтвердит, что он встречался с Эмиссаром по приказу своего отца, однако не станет раскрывать цель этого визита.

✳ **СИСТЕМА БЕЗОПАСНОСТИ.** Во время визита посла камеры наблюдения и замки на дверях были в полном порядке. Проверка влияния или достоинство **ИЗОБЛИЧИТЕЛЬ** позволят персонажу игрока заметить, что посол начинает нервничать, когда речь заходит о системе безопасности.

✳ **УГРОЗЫ.** Если герои обратят на это внимание и (или) продолжат развивать эту тему, посол, коротко пошептавшись о чём-то с атташе Астур, признается, что это он отключил систему безопасности резиденции Эмиссара, воспользовавшись биркой, которую во время обеда в «Алькамааре» ему передал некий человек. По словам посла, тот озвучил ряд угроз в адрес членов семьи Куассар, и у него просто не оставалось иного выбора, кроме как подчиниться требованиям шантажиста. Достоинство **ИЗОБЛИЧИТЕЛЬ**, некоторые мистические практики или успешная проверка **ВЛИЯНИЯ** позволят персонажам понять, что посол лжёт (никаких угроз не было, и вся эта история — лишь способ направить расследование по следу ударного отряда мучеников). Если расспросить его об этом происшествии подробнее, посол расскажет, что шантажист был выбрит наголо и одет в униформу официанта «Алькамаара». По его словам, агенты Гегемонии не смогли ни разыскать неизвестного, ни даже узнать, кто он такой.

✳ **БИРКА.** Если персонажи игроков попросят, посол предложит передать им бирку, которую он получил от шантажиста. Это простая безымянная бирка, которую в Кольце можно купить едва ли не на каждом углу. Чтобы проанализировать её содержимое, понадобится проверка **ИНФОРМАЦИИ** и несколько часов напряжённой работы за компьютером. В случае успеха станет ясно, что на бирке записан шпионский мем, способный находить и отключать системы безопасности. Кодовые сигнатуры мема очень похожи на те, что активно используются Орденом Неприкасаемых. Если герои уже исследовали шпионский мем, обнаруженный в системе безопасности резиденции Эмиссара, анализ не даст им ничего нового, а простое сличение покажет, что оба мема идентичны.

✳ **ОРДЕН.** Посол знает об Орденом Неприкасаемых и расположенном в «Ядре» Санатории самаритян не больше, чем любой простой обыватель.

После этой встречи персонажи игроков получают все необходимые улики для того, чтобы понять, что Орден и Санаторий явно имеют какое-то отношение к заговору. Если вы уже прошли сценарий «Последний рейс „Газали“», у героев в Санатории может быть знакомый человек — брат Рамас. План Гегемонии по очернению Ордена Неприкасаемых набирает обороты, но у персонажей игроков вполне может сложиться впечатление, что посол либо лжёт, либо о чём-то недоговаривает.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✳ **ВСТРЕЧА С РАМАСОМ**

Герои могут посетить Санаторий либо в поисках Нура, либо в стремлении проверить зацепки, выявленные анализом улики или полученные в ходе беседы с Джохаром Куассаром. Однако, добравшись до Санатория, персонажи игроков быстро выяснят, что получить ответы или встретиться с нужными людьми здесь не так-то просто. Брат Джармис, встречающий их за стойкой регистратуры, очень дружелюбен, но абсолютно непреклонен во всём, что касается разговоров с посторонними о «гостях» (если герои, например, захотят разузнать о Нуре) и служителях Санатория. Кроме того, он откажется позвать брата Рамаса, если герои захотят с ним поговорить, — это объясняется тем, что Рамас в настоящий момент оперирует боевиков, подстреленных в ходе атаки на резиденцию Эмиссара.

Прибегнув к проверке **ВЛИЯНИЯ**, герои могут уговорить брата Джармиса позвать настоятельницу — сестру Робву. Несмотря на свой суровый вид, настоятельница настроена снисходительнее брата Джармиса, так что персонажи игроков смогут без особого труда уговорить её выдать описанную ниже информацию или попросить о встрече с братом Рамасом (несложная (+1) проверка **ВЛИЯНИЯ**). Если персонажи игроков уже встречались с Рамасом на «Газали», он молча кивнёт им в знак приветствия; в противном случае приветствие и знакомство будут более формальными. Сестра Робва останется подле брата Рамаса и будет слышать весь разговор, в ходе которого герои могут узнать следующие сведения:

✳ **МИСТИКИ.** В Санатории на попечении находится несколько больных Мистической чумой. Клятва самаритян обязывает хранить их имена и истории болезни втайне от посторонних, но если персонажи игроков проявят настойчивость или перейдут к угрозам, то брат Рамас сделает для них исключение. Если у героев есть список Яфы (см. стр. 35), некоторые имена будут им уже знакомы.

✳ **СИМПТОМЫ НУРА.** Нур обратился в Санаторий с жалобами на бессонницу и зрительные галлюцинации. Брат Рамас сам занимался лечением Нура и, похоже, искренне огорчится, узнав, что тот пропал.

✳ **РАЗГОВОРЫ С НУРОМ.** Во время диалоговой терапии Нур поднимал в основном темы экзистенциального характера — о Ликах, судьбе и избранности. Судя по всему, Нур с каждым сеансом обретал всё более твёрдую уверенность в том, что Лики, точнее сам Мученик, избрали его своим орудием для свершения великих деяний. Проверка мудрости или подходящая биография позволят персонажу вспомнить, что Мученик — это имя, под которым Орден Неприкасаемых почитает Лик Судьи.

✳ **ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ.** По расписанию Нур должен был явиться на процедуры около недели назад, но так и не пришёл. На самом деле примерно в это время он уже был на полпути в Подвал под конвоем воинов-мучеников — и Рамасу, и Робве прекрасно об этом известно.

Закончив разговор, самаритяне поспешно попрощаются с персонажами игроков и разойдутся по своим делам.

- ✳ **Послание.** Брат Рамас попрощается с героями за руку, незаметно передав одному из них персональный коммуникатор так, чтобы сестра Робва ничего не увидела. В память устройства занесён один-единственный контактный номер. По этому номеру персонажи смогут связаться с братом Рамасом, но тот ответит не раньше, чем начнётся сцена «Танец крови». До тех пор в ответ на любую попытку набрать этот номер в трубке будет раздаваться равнодушное «аппарат вызываемого абонента недоступен».

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

✳ Опасный спуск

Если персонажи игроков непременно захотят узнать, как боевики проникли на уровень Аббры и покинули его незамеченными, они рано или поздно найдут вход в осклизлые технические тоннели станции.

- ✳ **По кровавому следу.** Если у кого-нибудь из персонажей игроков есть достоинство, позволяющее идти по следу (или если кто-нибудь из них успешно пройдёт сложную (–2) проверку **наблюдательности**), герои смогут обнаружить путь отхода, которым воспользовались боевики, — технические тоннели, проложенные между корпусами станции. Если персонажи игроков пройдут этот путь до конца, следы приведут их в Ядро, на один из нижних уровней Санатория.
- ✳ **Воин-мученик.** Если персонаж игрока пройдёт проверку **наблюдательности** и получит больше одной шестёрки, можешь позволить ему найти мёртвого боевика. Путь вниз оказался задачей не из лёгких, и, добравшись до одной из отвесных шахт, боевики решили не рисковать и бросили тело своего покойного товарища. Тело рухнуло вниз с огромной высоты и вдобавок было разорвано на куски лопастями огромного вентилятора. Чтобы временно отключить вентилятор и добраться до тела, потребуется проверка **технологии**.
- ✳ **Сложный спуск.** Для того чтобы безопасно перемещаться по узким скользким шахтам, персонажам потребуются верхолазные костюмы, экзоскафандры со страховочной системой или иное аналогичное снаряжение. В противном случае может потребоваться проверка **проворства**.
- ✳ **Смертельный продув.** Потратив 2 пункта тьмы, ты можешь инициировать стандартный протокол продува вентиляции как раз в тот момент, когда персонажи игроков находятся внутри неё. При этом целая секция тоннелей блокируется, а оставшийся в системе воздух через огромные вентиляционные шлюзы стравливается прямо в открытый космос. Фактически происходит взрывная декомпрессия, и поток воздуха подхватывает героев, стремясь унести их наружу, в космическую пустоту. Через два хода шлюзы закрываются, система возвращается к обычному режиму работы, и потоки свежего воздуха вновь наполняют заметно очистившиеся от склизкой поросли, мусора (и персонажей игроков) вентиляционные тоннели.

Цена: 0 или 2 пункта тьмы.

ВЗРЫВНАЯ ДЕКОМПРЕССИЯ

Во время продува вентиляции все незакреплённые предметы устремляются в сторону открытого шлюза. Если персонаж в этот момент хочет переместиться с места на место, ему придётся пройти сложную (–2) проверку **проворства**. Если же герой хочет просто уцепиться за что-нибудь, чтобы его не унесло потоком воздуха, потребуется непростая (–1) проверка **силы**. Обе проверки считаются продолжительным действием (3 пункта действия). Если герой облачён в экзоскелет, обе проверки становятся стандартными (+0). Для того чтобы при этом помочь удержаться другому персонажу или удержать незакреплённый предмет, герой должен добиться безусловного успеха. Если персонаж проходит проверку **силы**, спасаемый объект должен находиться в рамках ближней дистанции, а если проверку **проворства**, то в рамках средней.

Это правило можно использовать, если во время яростной перестрелки на борту космической станции или корабля обшивку пробьёт шальной пулей или повредит взрывом (подобное может произойти, например, во время атаки на базу Воинов Благодатного Огня в третьем акте).

ПО СЛЕДУ МУЧЕНИКОВ

Поскольку во время отхода группа воинов-мучеников разделилась, герои, отправившиеся по кровавому следу боевиков, могут не только добраться до операционной брата Рамаса, но и узнать, что вторая часть отряда отправилась вниз, в Подвал, — для этого героям нужно пройти проверку **наблюдательности** (–1). Если героев поджигает время или если они собрали достаточно улик и знают, что делают, ты как ведущий можешь просто позволить им отправиться на поиски тайной базы боевиков и сразу перейти к третьему акту сценария.

* СРОЧНЫЙ ВЫПУСК

Это событие можно инициировать в любой момент второго акта. Персонажи игроков видят выпуск новостей, в котором мелькает уже знакомая им вершительница Акуба Кош. Зачитай этот текст или перескажи его своими словами:

Толпа людей собралась вокруг голопроектора, транслирующего последние новости «Глашатая». Гордые сановники, блистательные компаньоны и богатые негодянты вполголоса обсуждают друг с другом недавнее происшествие.

Журналистка Джейла Куари стоит на Променаде у входа в чайхану «Вахиб». Рядом с ней, явно теряясь перед камерой, стоит вершительница Акуба Кош.

— Как вы уже знаете, буквально несколько минут назад в чайхане «Вахиб», что на Променаде, прогремели выстрелы. С места событий передаёт Джейла Куари.

— Спасибо, Джалаб, всё верно. Рядом со мной вершительница Акуба Кош, которой поручено вести расследование. Мои источники сообщают, что жертва перестрелки в чайхане позади нас — это не первый убитый за последнее время мистик. Верно ли это, многоуважаемая вершительница?

— Верно.

— Верно ли, что Вершители связывают сегодняшние события с семью другими убийствами?

— Верно.

— Существует ли вероятность того, что в ходе расследования будут обнаружены новые жертвы, учитывая, что за последнее время пропало ещё двенадцать мистиков?

— На этом этапе расследования пока рано делать какие-либо выводы. Многие новоявленные мистики стремятся начать новую жизнь с чистого листа где-нибудь подальше от дома — нельзя исключать, что часть пропавших относится к числу таких беглецов.

— Что ты скажешь в ответ на слухи, утверждающие, что жертвами Мистической чумы становятся только первопоселенцы?

— Я не могу комментировать подобные утверждения.

— Не можешь, не хочешь или не имеешь права?

— Не могу, поскольку не знаю ответа на этот вопрос.

— А что ты можешь сказать о шести опознанных на данный момент жертвах? Не объединяет ли их общее происхождение?

— Это самая очевидная связь, и она, конечно, могла вызвать к жизни какие-то поспешные утверждения, но это не значит, что...

— Спасибо, вершительница Кош. Джалаб?

— Спасибо, Джейла. А мы готовы выслушать комментарии от наших гостей в студии...

Общий план показывает стол, вокруг которого восседают серьёзные эксперты, представители различных фракций и других влиятельных организаций, чьи слова — искренние, убеждённые и велеречивые — лишь уточняют и обкатывают уже сказанное, но не несут никакой новой информации.

Перестрелка в «Вахибе» напрямую связана с действиями ударной группы боевиков: воины-мученики выследили и ликвидировали мистика, который умудрился сбежать от них и добраться до Кольца. Жертвой может быть один из мистиков с «Газали» (например, Хомина) или кто-то, с кем герои познакомились уже во время событий этого сценария, например Алтея (если персонажи игроков так и не сумели обеспечить её безопасность) или Арам Яфа (если, конечно, боевики не убили его ранее). Имя жертвы можно узнать, связавшись с вершительницей Кош.

ЦЕНА: 1 пункт тьмы.

ТАНЕЦ КРОВИ

В этой сцене с персонажами игроков связывается брат Рамас, который сообщает им, что самаритяне помогают воинам-мученикам, и рассказывает героям о пути в Подвал.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Ты как ведущий сам решаешь, когда брат Рамас выйдет на связь при помощи коммуникатора, который он передал героям во время события «Встреча с Рамасом». Сделать это он сможет, только когда окажется в одиночестве и убедится, что никто не сможет его услышать, а в многолюдной, слегка технофобной обстановке Санатория это может оказаться не так-то просто. Во время разговора Рамас попросит персонажей игроков о встрече в Саду Неприкаянных во время вечерней стражи. Разговор будет коротким и по существу — у Рамаса просто нет возможности вести пространственные беседы по комлинку. Встречу он назначит на следующий же день. К несчастью, боевикам ударного отряда удастся прослушать

этот разговор; узнав о встрече, они решат избавиться и от Рамаса, и от персонажей игроков одним решительным ударом.

С наступлением вечерней стражи голографические огни в небе над парком начинают понемногу тускнеть. Зелёный Сад переоблачается в сумрачный наряд — сначала синий, потом серый и, наконец, когда начинают расходиться последние посетители, чёрный. Не спешит только небольшая труппа циркачей, и в темноте над водой ещё некоторое время разносятся песни таррабов и мелькают факелы жонглёров, но вот и артисты начинают собираться по домам. Их голоса стихают, они один за другим исчезают в ночи, и вскоре вы остаётесь одни. Где же брат Рамас?

Позволь персонажам игроков прогуляться по Саду и опиши его, используя информацию из этого раздела и книги «Кориолис. Третий Горизонт». Важно, чтобы герои обратили внимание на то, что люди уже начинают расходиться по домам, и заметили группу бродячих таррабов, практикующихся в искусстве пения и сказительства. Рамас появится позже, но разговор гру-



бо прервут, прежде чем он успеет начать свою исповедь: ударный отряд мучеников, переодетых в уличных артистов, атакует!

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Это последняя сцена второго акта, и персонажи игроков, прежде чем начнётся третий акт, должны получить следующую информацию:

- ⊗ за похищениями и убийствами мистиков на станции стоит ударный отряд мучеников из Ордена Неприкасаемых, и у них есть тайная оперативная база в Подвале, куда они доставляют всех своих жертв;
- ⊗ ударный отряд разделён на несколько команд: одной было поручено заниматься мистиками, а другой готовиться к похищению Эмиссара;
- ⊗ похищенного Эмиссара тоже доставили в Подвал.

САД НЕПРИКАЯННЫХ

Сад Неприкаянных открыт для всех: стражника, не рассчитавшего силу при задержании очередного хулигана; торговца пряностями, скорбящего по своей мертворождённой дочери;

престарелых влюблённых, познакомившихся ещё до постройки «Кориолиса»; грузицы, мечтающей пообедать в тишине, подальше от шума и гама, царящего в кругу семьи. В Саду рады всем, и различные эксцессы, как ни странно, случаются там относительно редко — по негласной традиции и из уважения к Неприкаянным монахам дурные намерения принято оставлять за воротами парка.

Сам Сад Неприкаянных состоит из двух десятков ландшафтных зон, собранных вокруг круглого храма Неприкаянных, расположенного в самом центре парка. Сад представляет собой своеобразный коллаж, составленный из прекраснейших природных уголков Горизонта. Дополнительная информация о Саде Неприкаянных приведена на странице 263 книги «Кориолис. Третий Горизонт».

- ⊗ **ВАХИРА́, торговка миндалём.** Согбенная старушка по имени Вахира бродит со своей тележкой по самым ровным зонам Сада Неприкаянных, и, куда бы она ни пошла, всюду найдутся люди, готовые купить её знаменитого жареного миндаля с солью, насыпанного — особый неповторимый шик — в кулёчки, свёрнутые из невесты от-

САД НЕПРИКАЯННЫХ

1. Место встречи
2. Палатка артистов
3. Статуи
4. Пешеходные мостики
5. Пруд
6. Водопады



куда взявшихся у неё старых газет. Разум Бахиры, несмотря на почтенный возраст, по-прежнему остёр как кинжал, а Сад Неприкаянных она знает как свои пять пальцев.

- ✪ **Лүри Бинти Саад, тарраб.** Алгольский путешественник и тарраб, совсем недавно прибывший на «Кориолис». Кроме того, он мистик, но тщательно это скрывает. В Сад он пришёл для того, чтобы посетить круглый храм Неприкаянных монахов. Ожидая дозволения войти внутрь, он проводит дни на берегу пруда, где циркачи и другие таррабы собираются, чтобы практиковать своё искусство и зарабатывать на жизнь.

Используй карту слева как источник вдохновения, чтобы сделать перестрелку в парке как можно более захватывающей и драматичной, эдакой игрой в кошки-мышки среди окутанных ночным мраком деревьев.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Ликвидацию брата Рамаса и персонажей игроков ударный отряд мучеников поручает лучшим своим воинам, однако ради конспирации им приходится отказаться от засекреченных технологий Ордена и ограничиться стандартным снаряжением.

ВОИНЫ-МУЧЕНИКИ ИЗ САДА НЕПРИКАЯННЫХ

Эти воины явились в парк, чтобы заставить брата Рамаса замолчать навсегда и заодно избавиться от персонажей игроков. Они намерены действовать решительно, но тихо — их вулкан-карабины заряжены вибродротиками, а не обычными разрывными боеприпасами. Прежде чем атаковать, они по возможности возьмут героев в кольцо, как следует прицелятся, и только затем сокрушат врага точным концентрированным огнём. Мученики не боятся смерти, они боятся лишь опозориться в глазах своих товарищей.

Внешний вид: одеты в обезличивающие неприметные джеллабы, которые они скинут перед тем, как идти в бой. Под джеллабами мучеников скрывается лёгкая броня и чёрные спортивные костюмы с капюшонами.

Характерные черты: бесшумность и чёткость.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 3

Здоровье: 7 или 9

Рассудок: 5

Репутация: 2

Навыки: стрельба 4, проворство 3, скрытность 3, ближний бой 3, наблюдательность 3

Достоинства: фанатизм и палач или коварный удар и здоровяк

Броня: лёгкая броня (4; доп.: встроенное оружие (вибронож)

Оружие: вулкан-карабин (вибродротики), вибронож (встроен в броню), световая граната

Снаряжение: импульсный персональный коммуникатор (I), спортивный костюм

- ✪ **Фанатизм.** 2 пункта тьмы. Слепая вера воинов-мучеников позволяет им преодолевать любые раны. Утратив боеспособность, мученик немедленно приходит в себя с 2 пунктами здоровья.

- ✪ **Палач.** 2 пункта тьмы. Мученики всегда готовы обрушить свою ярость на головы неверных. Они могут поменять местами выпавшие десятки и единицы, когда проходят проверку d66, чтобы выяснить, какую травму получил их противник (если тот, конечно, не обладает достоинством **девять жизней** — см. стр. 72 и 73 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

- ✪ **Коварный удар.** 2 пункта тьмы. Воины Благотного Огня — великолепно подготовленные ассасины и похитители. Нанося удар исподтишка (см. стр. 85 книги «Кориолис. Третий Горизонт») лёгким оружием, они получают модификатор +2 при проверке **близнего боя**.

- ✪ **Здоровяк.** Некоторые мученики долго тренировались, чтобы научиться терпеть пытки, так что запас их здоровья увеличивается на 2 пункта.

СОБЫТИЯ

Главное событие сцены — засада, устроенная ударным отрядом мучеников в Саду Неприкаянных.

✪ ЗАСАДА

Персонажи игроков проводят весь вечер в ожидании, прохаживаясь по пешеходному мостику над мелким декоративным озерцом, усеянным цветущими менкарскими кувшинками. Циркачи и таррабы развлекают людей, гуляющих по аккуратным мощёным дорожкам. Четверо боевиков ударного отряда скрываются среди таррабов, готовясь атаковать сразу, как только появится брат Рамас. Успешная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит персонажам игроков вовремя заметить, как самозванные таррабы сбрасывают джеллабы и, выхватив оружие, бросаются в бой. Герои также смогут избежать внезапной атаки (см. стр. 85 книги «Кориолис. Третий Горизонт») без всякой проверки, если кто-нибудь из них прямо заявит, что во время ожидания намерен поглядывать на артистов.

- ✪ Брат Рамас приходит очень поздно и явно чувствует себя не в своей тарелке. Он замечает персонажей игроков, поспешно избегает по ступенькам пешеходного моста, нервно оглядывается по сторонам, кивает героям в знак приветствия, вынимает из кармана бирку и протягивает её им.

Именно в этот момент боевики наносят удар. Один из жонглёров в чёрном спортивном костюме внезапно выхватывает из-за спины вулкан-карабин и всаживает короткую очередь Рамасу между лопаток. Если герои не будут готовы к атаке и не успеют помешать убийце, Рамас закашляется кровью и, споткнувшись на ровном месте, рухнет с моста прямо в воду. Не забудь упомянуть, что свою бирку Рамас, прежде чем упасть, крепко зажал в руке, или просто устрой так, чтобы он успел передать её одному из персонажей игроков. Если

герои сразу не сосредоточат все свои усилия на том, чтобы спасти Рамаса, можешь позволить ему пожить ровно до того момента, пока кто-нибудь из персонажей игроков не спрыгнет за ним воду (например, для того, чтобы добыть бирку). Пусть Рамас из последних сил ухватится за руку героя, передаст ему свою драгоценную ношу и, прошептав: «Мне жаль, что я позволил этому случиться...», испустит дух. Ты как ведущий при желании можешь использовать пункты тьмы, чтобы вызвать для боевиков подкрепление (см. стр. 57 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Обрати внимание, что бдительные персонажи игроков вполне могут почуять неладное, предвидеть засаду и устроить всё так, чтобы заполучить бирку, спасти Рамаса от гибели и избежать перестрелки с боевиками.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

✱ БИРКА

Уйдя от боевиков или одолев их, героям нужно будет избежать пристального внимания прибывших на место происшествия Вершителей и Стражи. Впрочем, даже если героев поймают, за них всегда может поручиться вершительница Кош или судья Кураан.

Оказавшись в тихом и безопасном месте, персонажи смогут изучить бирку и получить следующую информацию:

- ✱ **ИЗБРАННЫЙ.** Нур так и не смог отделаться от веры в то, что его мистические способности были ниспосланы ему во имя некой великой цели, а не стали простым побочным эффектом прибытия Эмиссаров. Они начали проявляться именно в тот день, когда на станции появился один из Эмиссаров, и ровно тогда же этот недуг постиг и многих других мистиков.
- ✱ **ПОХИЩЕНИЕ.** Робва и Рамас не солгали, когда сказали, что Нур несколько раз посещал Санаторий. Однако они умолчали о том, что во время последнего визита его глаза пылали яростью, а сам он находился в руках лжестражников, «арестовавших» его на Озоновой Площади.
- ✱ **ВИДЕНИЯ.** Во время этого последнего «визита» Нур заявил, что получил видение, ниспосланное ему Эмиссаром со станции СФ-7 на орбите Зина, и без конца твердил о скорой и неизбежной гибели Третьего Горизонта. Нур пообещал

Рамасу, что вскоре всё «по-настоящему изменится» и что откровение Эмиссара рано или поздно будет явлено и ему, брату Рамасу. Судя по записям, Рамас так и не сумел выяснить, о каком из Эмиссаров говорил Нур — о том, что заседает в Совете фракций, или о самозванце-ликохульнике, объявившем себя Судьёй (судя по дрожащему голосу и бегающим желвакам, второго Рамас искренне ненавидел и с трудом сдерживал свои чувства). Когда Рамас попросил Нура пояснить его слова, ответ оказался крайне загадочным: «Во тьму вернуться срок придёт, когда изгой без языка заговорит, когда сестра сестру убьёт. Кто в царстве темноты живёт, тот свет узрит».

- ✱ **ПОХИЩЕНИЕ.** Вскоре после этой беседы Нура вывели из-под опеки брата Рамаса и конвоировали через закрытые помещения Санатория в Подвал. Это был последний раз, когда Рамас его видел.
- ✱ **ПОДВАЛ.** На бирке хранится карта, на которой отмечен путь, соединяющий нижние уровни Санатория и Подвал «Кориолиса». Воспользовавшись этой картой, персонажи игроков получают модификатор +2 при проверке **СКРЫТНОСТИ**, если попытаются незаметно проникнуть в закрытые для посторонних помещения Санатория и оттуда дальше, на нижние уровни станции.
- ✱ **ЗАПИСЬ.** Самый новый файл на бирке — это голографическая запись:

«Я не знаю, что вы уже выяснили, и, видимо, никогда уже не узнаю. Однако я должен рассказать вам всё, что мне известно, даже если это будет предательством в глазах моих единоверцев. Но пред Ликом Мученика нет места для лжи. На борту станции действует ударный отряд мучеников с Залоса, перед которым стоит задача по розыску и ликвидации всех новых мистиков. Тех, кого удаётся поймать, они переправляют в некое место, которое называют «настоящим санаторием». Я знаю, что это где-то в Подвале, но не знаю, где именно. Вам придётся отыскать это место самостоятельно. Быть может, найдутся те, кто вам поможет...»

Брат Рамас резко оглядывается через плечо, будто услышав какой-то шум. «Поминайте меня в ваших молитвах», — тихо произносит он и отключает запись.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

КОНЕЦ ВТОРОГО АКТА

К окончанию второго акта на руках у персонажей игроков будут практически все кусочки мозаики:

- ✱ они знают, что за мистиком и похищение Эмиссара несут ответственность воины-мученики из Ордена Неприкасаемых;
- ✱ у них есть карта, при помощи которой можно попасть в Подвал.

Неважно как, но эта информация должна стать известна и судье Кураан. Если герои сами ещё не решили довести дело

до конца, судья Кураан поручит им как можно скорее отыскать Эмиссара и пропавших мистиков. Судья не станет отговаривать с героями вершительницу Кош, даже если те попросят. Кроме того, она не захочет лишний раз «светить» предстоящую операцию, выписывая официальный пропуск в Подвал. Персонажам игроков придётся проникнуть на нижние уровни станции незаметно.

БЕЗДНА

АКТ
3

В последнем акте сценария «Пробуждение Мученика» персонажам предстоит спуститься в промозглую тьму Подвала. Там они проникнут в самое сердце тайны, но в этот раз им будет не суждено её раскрыть.

Путь в Подвал будет нелёгким, а когда герои доберутся до цели, окажется, что почти всех похищенных мистиков уже переправили на Куа. Конец третьего акта призван связать сценарии «Пробуждение Мученика» и «Куанский след». Ключевые персонажи ведущего, начальная сцена и цепочка последующих событий komponуются по тому же принципу, что и в первых двух актах.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Персонажи игроков попадают в Верхний Подвал предположительно через Санаторий и оказываются в Третьей Сфере, владениях Эльмеды, Королевы Оборванцев. Королева требует достойных подношений в обмен на карту, указывающую путь, который ведёт в Нижний Подвал сквозь Трущобы Мёртвых и Лабиринт. Там, в Нижнем Подвале, и сокрыта тайная оперативная база воинов-мучеников.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- ✱ Королева Оборванцев может дать героям карту, которая им так нужна.
- ✱ Добравшись до тайной базы воинов-мучеников, герои узнают, что члены ударного отряда называют себя Воинами Благодатного Огня, но останутся в неведении относительно того, что это раскольники, действующие без санкции Ордена Неприкасаемых.
- ✱ Криокамеры и спасательные капсулы указывают на то, что мистики здесь погружают в криостазис и переправляют вниз, на Куа.
- ✱ Характерные следы крови указывают на то, что боевики, принимавшие участие в похищении Эмиссара, добрались до базы ударного отряда, а значит, Эмиссар, скорее всего, отправился на Куа вместе со всеми остальными мистиками.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Финальный акт сценария посвящён главным образом погоне за пропавшими мистиками, и ниже перечислены персонажи ведущего, которые непременно встанут у героев на пути:

- ✱ **Эльме́да дол-Парна́ссо** — Королева Оборванцев (см. стр. 71);
- ✱ **Салама́ ак-Аба́д** — диакона, командующая ударным отрядом Мучеников (см. стр. 87);

✱ **ЗВЕРЬ** — существо, пожирающее всякого, кто войдёт в его Лабиринт (см. стр. 79).

Героям также могут встретиться и независимые действующие лица, которых ты можешь использовать как информаторов и помощников для персонажей игроков:

- ✱ **ФРАКС** — некатра, недовольный службой при дворе Эльмеды (см. стр. 73);
- ✱ **Оул** — скавара-торговка, личный враг Королевы Оборванцев (см. стр. 74);
- ✱ **Хромой Го́ба** — попрошайка, который подрабатывает проводником для контрабандистов (см. стр. 73);
- ✱ **Ба́тос Эму́д** — безумный поэт и самопровозглашённый избранный светлых сил, воин, призванный сразить Зверя Лабиринта (см. стр. 79).

ПУНКТЫ ТЬМЫ

В последнем акте сценария будет лучше приберечь несколько пунктов тьмы для сражения на тайной базе боевиков, чтобы грандиозный финал мог по полной программе оправдать своё название, однако несколько пунктов тьмы не помешает потратить и до того. Знакомство с новыми персонажами ведущего пойдёт на пользу героям, а смертоносные опасности Подвала помогут тебе поддерживать напряжённую атмосферу. Как только герои покинут закрытые помещения Санатория и углубятся в технические недра станции «Кориолис», они почувствуют, как их пробирает нервная дрожь. Ты, ведущий, при этом получаешь 4 пункта тьмы и, если хочешь, можешь ради этого инициировать событие «Резонанс — мороз по коже» (см. ниже).

ЭЛЬМЕДА



НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: В ЦАРСТВЕ ТЕНЕЙ

ТРЕТИЙ АКТ начинается с того, что герои спускаются в Верхний Подвал. Если кто-нибудь из них был серьёзно ранен, медицинскую помощь им смогут обеспечить и судья Кураан, и вершительница Кош. Они обе стремятся поставить персонажей игроков на ноги как можно быстрее и окажут любое необходимое содействие, будь то м-стимы, профессиональные врачи (**СМЕКАЛКА 5**, **МЕДИКУРГИЯ 3**) или даже драгоценные лечебные скарабей.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Персонажи спускаются в подземелья Санатория и находят вход в Верхний Подвал. Карта, которую им дал брат Рамас, выведет их к Третьей Сфере, прямо ко двору Эльмеда, Королевы Оборванцев. Ты как ведущий должен создать подходящую атмосферу, поскольку спуск в Подвал — затея отнюдь не безопасная (см. «События» ниже). По пути вниз дай героям возможность блеснуть своими навыками и достоинствами, но не слишком увлекайся — путь должен быть преодолимым, помни, что отряд боевиков пользовался им достаточно регулярно. По вертикали начальную и конечную точку пути разделяет расстояние почти в три сотни метров. О других путях в Подвал кратко рассказано на странице 268 книги «Кориолис. Третий Горизонт».

✱ Путь самаритян

Для того чтобы воспользоваться путём самаритян, персонажам игроков потребуются **влияние** и **скрытность**. Для начала им предстоит найти (или придумать) благовидный повод оказаться внутри Санатория, и для этого им, скорее всего, придётся пройти встречную проверку **влияния** против одного из послушников-регистраторов. Оказавшись внутри, герои смогут пройти проверку **скрытности**, чтобы незаметно проникнуть в его подземелья, как велит карта брата Рамаса. В подземельях Санатория может выручить **наблюдательность**: успешная проверка этого навыка позволит заранее услышать шаги спешащих по своим делам самаритян и вовремя нырнуть за угол, чтобы не попасться им на глаза.

Если героев заметят, им не станут чинить препятствий или тем более нападать. Все самаритяне — убеждённые пацифисты, но многие из них верны делу Воинов Благодатного Огня и непременно предупредят боевиков, а те, в свою очередь, либо устроят засаду где-нибудь в Подвале, либо усилят присутствующий на базе гарнизон.

✱ Путь Стражи

Если у персонажей игроков не получится проникнуть в Подвал через Санаторий, судья Кураан свяжется с ними, напомним об огромной важности порученного им задания и пришлёт к ним на помощь вершительницу Кош, которая сможет провести их вниз по пути Стражи. Штаб-квартиру Стражи и Подвал

соединяет пара больших грузовых лифтов. Сама Акуба Кош с ними не пойдёт — она спустится с ними на лифте, пожелает удачи и вернётся наверх.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Персонажи игроков должны знать, что в Подвал ведёт как минимум один путь и что путешествие им предстоит сложное и опасное. Если им не удастся воспользоваться ни путём самаритян, ни другими имеющимися путями в Подвал, вершительница Кош проведёт их по пути Стражи (см. выше).

ПОДЗЕМЕЛЬЯ САНАТОРИЯ

Ступени, уходящие вниз, во мрак, невольно навевают мысли о склепах, но гигантские металлические фермы и клёпанные керамические панели не дают забыть о том, что вы находитесь в утробе гигантской космической станции. Путь с уровня на уровень — это бесконечная череда спусков, подъёмов и тёмных тоннелей. Вам быстро начинает казаться, что вы бродите в тенях «Кориолиса» уже целую вечность.

Подземелья Санатория — это пятиуровневый комплекс, расположенный прямо под внутренним двором заведения. Состоит он в основном из тесных коридоров и складских помещений. Отнюдь не весь этот комплекс используется равномерно — под его сводами есть и полузаброшенные тоннели с едва живыми световыми панелями, и чистые, выложенные плиткой, ярко освещённые блоки, в которых устроены операционные и хранятся тщательно рассортированные и учтённые медицинские припасы. Если знать, куда идти, и не зевать по сторонам, до входа в Подвал можно добраться не встретив ни единой живой души. На нижних уровнях подземелья располагаются старые одиночные палаты — пустые, но густо пропитанные атмосферой страха и боли. На самом нижнем, пятом уровне подземелья находится дверь, за которой начинается лестница, ведущая в Подвал. Дверь заперта, но её можно взломать при помощи электронной отмычки и успешной проверки **технологии**.

ЛИФТЫ СТРАЖИ

В штаб-квартире Стражи есть два лифта, соединяющих Верхний Подвал «Кориолиса» и его Ядро. Этими лифтами пользуются в основном техники и отряды зачистки. Штаб-квартира Вершителей находится в том же здании, а их полномочия, видимо, позволяют им очень многое — как только в помещении с лифтами появляется вершительница Кош, ведущая за собой группу персонажей игроков, стоящие на посту стражники молча берут под козырёк и отходят в сторону, чтобы не мешать. Просторные грузовые платформы лифтов движутся очень медленно, да и безопасными их можно назвать только с натяжкой — поручни болтаются, а на стойке управления красуются

ПОДВАЛ

Вокруг вас царит абсолютная тьма, а единственные звуки, которые раздаются в тишине, — это гул вентиляции и редкая капель конденсата. Где-то впереди с мягким шуршанием по полу проползает какое-то существо — одно из тех, что сумели приспособиться к жизни вдали от света и цивилизации.

Подвал — это столп, на котором зиждется весь «Кориолис», его тёмное подбрюшье, мрачное, исковерканное и промозглое отражение верхнего мира, населённое теми, чьё существование администрация станции предпочитает не замечать. Чем дальше в Подвал, тем сильнее упадок и суровее нравы — несмотря на то, что свет, безопасность, верный космический корабль и прочие вещи, которые делают жизнь сносной и даже приятной, находятся всего в нескольких сотнях метров над головой, они с тем же успехом могли бы находиться в сотнях световых лет. Путешественникам, дерзнувшим ступить под своды Подвала, приходится рассчитывать только на самих себя. Это мир капающих труб, извилистых коридоров, гигантских, совершенно пустых залов, скрипучих вентиляторов, подтекающих клапанов и подвешенных над бездонными колодцами проржавевших помостов, лестничных пролётов и технических галерей.

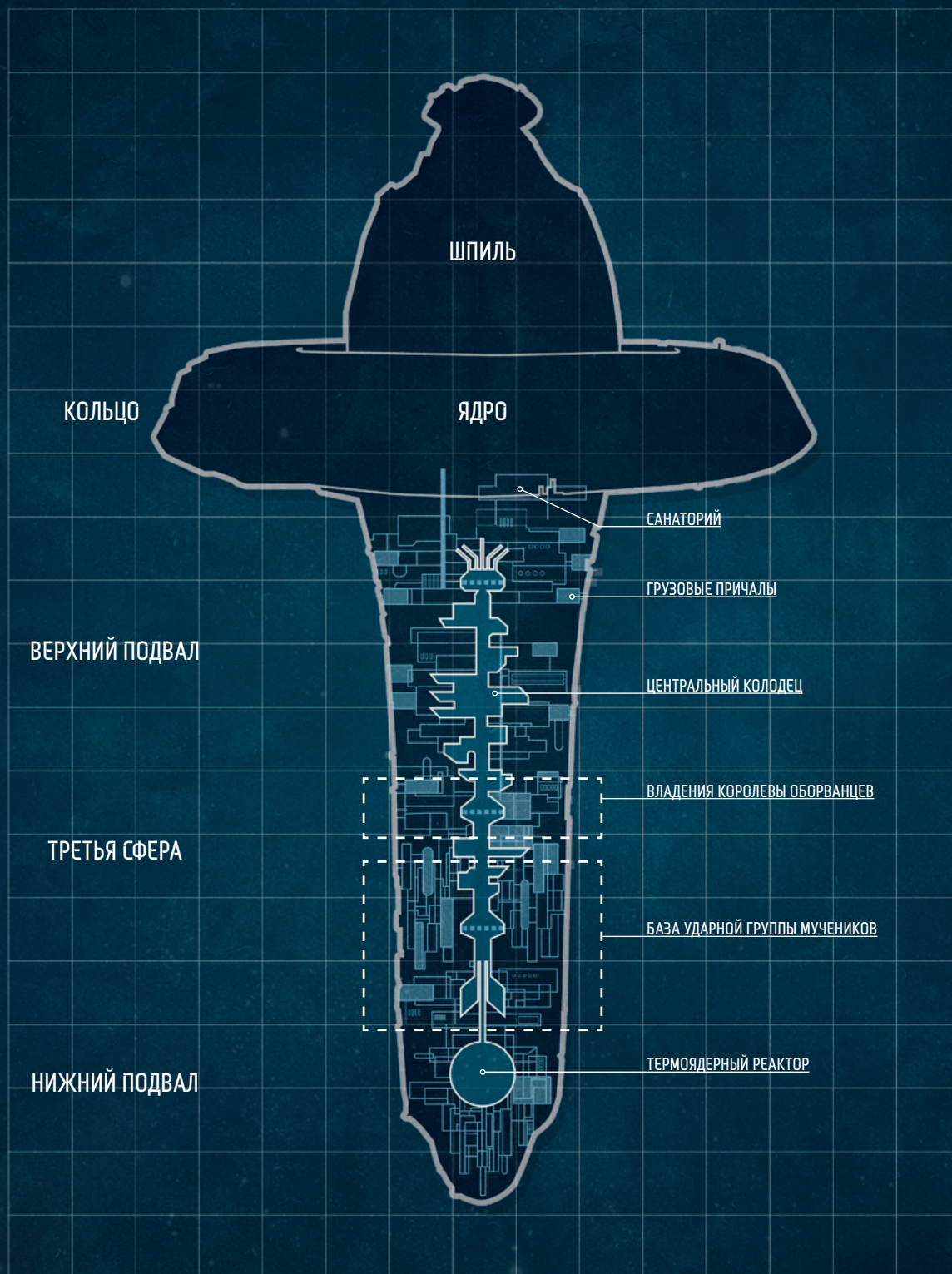
ВЕРХНИЙ ПОДВАЛ

Верхние уровни Подвала в основном заброшены, изношены, но находятся в более или менее приемлемом техническом состоянии. Периодически их используют как вспомогательные причалы и склады, главным образом когда «Невод» занят обслуживанием очередного большегруза. Стража периодически патрулирует Верхний Подвал, но не слишком часто. Впрочем, такое патрулирование правильнее называть зачисткой, потому что обычно эти стражники просто хватают всех, кого найдут: практически каждый обитатель Верхнего Подвала либо имеет отношение к контрабандистам, либо что-нибудь (или кого-нибудь) прячет.

НИЖНИЙ ПОДВАЛ

Нижние уровни Подвала находятся в куда худшем состоянии. Здесь, внизу, где гравитонные эмиттеры работают вполсилы (а то и не работают вовсе), делами заправляют одурманенные опором оборванцы и зверолюди (главным образом падальщики-скавара). Пучки оптоволоконных и медных кабелей змеятся вдоль стен и свисают с потолка, поскольку большую часть пригодных для дела панелей местные жители давным-давно сняли, чтобы продать или использовать как стройматериал для своих жалких лачуг. Воздух нижних уровней густо пропитан зловонной смесью опора, дыма и экскрементов. В любой момент может сверкнуть вспышка короткого замыкания, и с нахлынувшей со всех сторон темнотой придётся мириться до тех пор, пока автоматика ближайшей подстанции не восстановит электроснабжение. Из-за отсутствия обслуживания гравитонных систем и вредительства местных жителей, порой попросту разбирающих «ненужные» эмиттеры в поисках полезных запчастей, искусственная гравитация на уровнях под Третьей Сферой (см. стр. 71) работает крайне нестабильно, поэтому персонажи получают дополнительный модификатор –1 при проверках **проворства**, **ближнего боя** и **силы**.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ №3. КАРТА БРАТА РАМАСА



потёки ржавчины. Лифтовые шахты проложены вдоль основного инфраструктурного хребта станции — её магистральной линии электроснабжения и центрального водопровода. Стражники, вошедшие в лифт последними, за всё немалое время спуска не произносят ни слова, но сразу принимаются бросать недобрые взгляды в сторону вершительницы, занявшей место у стойки управления и повернувшейся спиной ко всем остальным пассажирам.

Протяжно застонав, лифтовая платформа начинает свой неторопливый спуск. Стражники встают на почтительном удалении от вершительницы Кош и принимаются нервно поглядывать вокруг и друг на друга. Шум Центральной Площади над головой быстро сменяется ровным рокотом работающих механизмов. Вдоль стен шахты темнеют трубы, по которым очищенная вода попадает наверх. Некоторое время герои наблюдают, как мимо них проплывают бесконечные ряды заклёпок, и вскоре ощущают, как их снаряжение становится легче: искусственная гравитация начинает слабеть.

Как только лифтовая платформа останавливается, вершительница указывает персонажам игроков на спиральную лестницу, ведущую глубже вниз, желает удачи и вместе со стражниками отправляется в обратный путь — разбираться с хаосом, воцарившимся на станции после исчезновения Эмиссара.

ВЕРХНИЙ ПОДВАЛ

Спустившись во тьму Верхнего Подвала, персонажи игроков рано или поздно доберутся до уровней, где все шахты, лестничные колодцы и коридоры будут либо накрепко заварены, либо завалены горами обломков. Рядом с заваренными дверьми обычно красуется знак со стилизованным бриллиантом, эмблемой Стражи, который означает, что далее проход воспрещён. К тому моменту, как герои убедятся, что большинство путей, ведущих вниз и в стороны, к обшивке станции, отрезаны, ты должен позволить им отыскать центральный колодец и Третью Сферу (см. «При дворе Королевы Оборванцев» ниже).

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Если персонажи столкнутся в Санатории с кем-нибудь из самаритян, используй параметры типичного проповедника (см. стр. 343 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

ОТРЯД ЗАЧИСТКИ

Отряд зачистки состоит из опытных, закалённых ветеранов Стражи. Вооружены и подготовлены они куда лучше своих коллег с верхних уровней станции, но страсть к стяжательству и взяточничеству стражникам «Кориолиса», похоже, выдают вместе со значком. Отряды зачистки настолько привыкли к тому, что обитатели Подвала разбегаются, едва услышав поступь их тяжёлых сапог, что сильно удивятся, если повстречают кого-то, кто останется на месте или тем более попытается дать им отпор. Отряд зачистки — дисциплинированное подразделение, привыкшее беспрекословно исполнять приказы своего командира, сержанта Джамили (лидерство 2).

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 2, эмпатия 3

ЗДОРОВЬЕ: 5

РАССУДОК: 5

РЕПУТАЦИЯ: 2

НАВЫКИ: стрельба 3, ближний бой 2, наблюдательность 2

БРОНЯ: лёгкая броня (4; доп.: встроенный громкоговоритель)

ОРУЖИЕ: вулкан-карабин, вибронож

СНАРЯЖЕНИЕ: персональный коммуникатор (1), громкоговоритель (встроен в броню), бирка для взяток

СОБЫТИЯ

Мы рекомендуем инициировать события не чаще одного раза за сцену. Финал сценария близок, и задача этих событий — создать нужное настроение, а не замедлить темп развития истории.

✳ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ КОЛОДЕЦ

Все не заваренные и не заваленные коридоры Подвала рано или поздно вливаются в центральный колодец. Несмотря на своё название, это не одна большая вертикальная шахта, а, скорее, сложная сеть дюралитовых лазов, тоннелей, несущих конструкций и как попало составленных друг на друга громадных пустых отсеков. Мириады балконов и галерей, опутанных настоящей паутиной мостков, переходов, ферм и кабелей, соединяют весь этот хаос в единую поистине титаническую конструкцию. В этом колодце есть три «бутылочных горлышка» — три вентиляционные переемы, в которых колодец сужается, упираясь в просторную восьмиугольную площадку с двенадцатью огромными вентиляторами. Первая перемишка находится прямо под Ядром, на самом верхнем уровне Подвала. Вторая — в окрестностях Третьей Сферы, а третья — глубоко внизу, прямо над станциями очистки воздуха, исправно работающими вопреки (или благодаря) практически полному отсутствию гравитации. Спуск по центральному колодцу — это очень странное и довольно опасное путешествие. Персонажам игроков придётся карабкаться по узким лесенкам, скрипящим и дрожащим от гула работающих во всю мощь громадных турбин. Некоторые помещения, кое-как защищённые от ветра и вибраций и пропитанные влагой, конденсирующейся на стенах и потолке, служат прибежищем для целых роев каких-то странных местных светлячков. Глядя на плачевное состояние, в котором пребывают системы жизнеобеспечения станции, сложно отделаться от мысли о том, что «Кориолис» продолжает функционировать лишь чудом. Потратив 1 пункт тьмы, ты можешь обрушить или заблокировать очередной лестничный пролёт, заставив персонажей игроков перелезать через обломки или перепрыгивать через разверзшуюся



под ногами пропасть. Если инициируешь это событие в Нижнем Подвале, не забудь учесть модификатор -1 за нестабильно работающую систему искусственной гравитации.

Цена: 0 или 1 пункт тьмы.

✱ **РЕЗОНАНС — МОРОЗ ПО КОЖЕ**

Заваренные и заваленные коридоры превращают путь сквозь темноту в запутанный, полный тупиков лабиринт. Когда персонажи игроков доберутся до центрального колодца, мистики немедленно почувствуют странное беспокойство, на смену которому придёт приступ острой пульсирующей головной боли. Им послышится треск нейрошокера, а в воздухе разольётся резкий запах озона. Персонажи, не являющиеся мистиками, однако, не почувствуют ничего необычного — им просто на миг станет немного не по себе. Тем не менее, если кто-нибудь из героев пройдёт непростую (-1) проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, он заметит, что прямо у него над головой, под одной из опорных ферм, болтается новёхонький вулкан-карабин.

✱ **ПРОБУЖДЕНИЕ ЭМИССАРА.** Во время спуска по центральному колодцу похищенный Эмиссар внезапно очнулся (боевики недооценили его устойчивость к воздействию нейрошокового оружия). Мощный звуковой импульс буквально смёл одного из воинов-мучеников с узкого мостика — через несколько секунд его тело рухнуло на вторую перемычку и было разорвано на куски лопастями гигантских вентиляторов. Зацепившийся за балку карабин (см. выше) принадлежал именно ему. Энергия, вложенная Эмиссаром в звуковой импульс, до сих пор не иссякла — его эхо по-прежнему носится по колодцу, сотрясая поднимающийся снизу воздух и вызывая остаточные видения. Последний воин-мученик, однако, сумел утихомирить разбушевавшегося Эмиссара, снова всадив в него заряд из нейрошокера, и продолжил свой путь к секретной базе ударного отряда.

Если персонажи игроков не помолятся Ликам, взывая к их милосердию, ведущий получит 4 пункта тьмы (см. раздел «Пункты тьмы» в начале третьего акта).

Цена: 0 пунктов тьмы (ведущий получает 4 пункта тьмы).

✱ **ЛИФТ СВОБОДНОГО ПАДЕНИЯ**

Спуск по центральному колодцу — дело долгое и утомительное, и время от времени персонажам игроков будут попадаться уровни, с которых, похоже, вообще невозможно спуститься ниже. В одном из таких тупиков герои могут наткнуться на лифт с тремя вполне работоспособными на первый взгляд кабинами. Однако в дело годится только одна из них, но и для её активации потребуется успешная проверка **ТЕХНОЛОГИКИ**.

✱ **ПАДАЮЩИЙ ЛИФТ.** Снаружи этого не определить, но магнитные катушки лифта очень изношены, и вместо того, чтобы спокойно везти героев, кабина лифта вздрагивает и резко ухает вниз, стремительно набирая скорость.

Чтобы закоротить отказавшую систему аварийного торможения и остановить кабину, потребуется сложная (-2) проверка **ТЕХНОЛОГИКИ**. Если персонажам игроков это не удастся, их спасут перебои с искусственной гравитацией — они вряд ли разобьются насмерть, но и полезной для здоровья такую поездку тоже не назовёшь. При падении все пассажиры сломанного лифта получают повреждения, как от падения с 8-метровой высоты (см. стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Чтобы выбраться из-под обломков, кто-нибудь из персонажей игроков должен пройти сложную (-2) проверку **ПРОВОРСТВА** или **СИЛЫ**. Как только из-под обломков выберется кто-то один, остальные смогут последовать за ним без всяких проверок.

Цена: 2 пункта тьмы.

✱ **ОТРЯД ЗАЧИСТКИ**

Патруль стражи проводит плановую операцию по зачистке Подвала. Его члены открывают огонь по всему, что движется, и стреляют на поражение. Отряд только что наткнулся на незаконное поселение бродяг и оборванцев. Стражники уже переловили и допросили всех, кого могли, и теперь намереваются пустить пленников в расход. Герои могут либо вмешаться, либо воспользоваться случаем и незаметно проскользнуть мимо.

Как вариант, отряд зачистки может устроить засаду (см. стр. 85 книги «Кориолис. Третий Горизонт») или прочёсывать коридоры в поисках жертв — для того, чтобы избежать встречи с ними, потребуется встречная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** или **СКРЫТНОСТИ**. Заметив героев, стражники тут же откроют огонь. Перестрелки можно избежать, только если кто-нибудь прибегнет к встречной проверке **ВЛИЯНИЯ**, использует полезные связи или достоинство **ЧЛЕН ФРАКЦИИ**.

Цена: 2 пункта тьмы.

АТМОСФЕРА ВЕРХНЕГО ПОДВАЛА

- ✱ Из тёмного бокового коридора доносится эхо далёкой перестрелки, затем слабеющие крики и стоны. Затем всё стихает.
- ✱ Ремонтные работы в самом разгаре. Тут и там вспыхивают искры сварки. Рабочие перекрикиваются друг с другом, обмениваясь ругательствами и непристойностями. Скучающие стражники присматривают за рабочими, но проигнорируют героев, если только те сами не пойдут на контакт.
- ✱ Два таинственных силуэта торгуются друг с другом, но растворяются в тенях, стоит только героям приблизиться.
- ✱ Один из настенных мониторов внезапно оживает, демонстрируя картинку из какого-то старого шоу «Глашатая», но через несколько секунд снова выключается.

ПРИ ДВОРЕ КОРОЛЕВЫ ОБОРВАНЦЕВ

В этой сцене герои, поплутав по Верхнему Подвалу и спустившись вниз, ко второй перемычке центрального колодца, наконец оказываются во владениях Эльмеды, Королевы Оборванцев.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Королева Эльмеда — предводительница группы оборванцев, бродяг и неудачливых художников, живущих в самодельных хижинах в одном из больших отсеков, сокрытых в самом сердце Подвала. Поселение, которое называется Третьей Сферой, занимает стратегическое положение практически у самого центрального колодца, а её жители ищут полезный утиль, взимают «налог» с проходящих мимо контрабандистов и собирают грабительскую дань с окрестных оборванцев, бродяг и падальщиков-скавара. Когда герои явятся в поселение, кто-нибудь обязательно проведет их ко двору Эльмеды — не местные жители, так неkatры из личной гвардии Королевы. Пусть прибытие героев совпадёт с началом вечернего «торга» (см. «Третья Сфера» ниже).

Королева Оборванцев — это ключ к Нижнему Подвалу, и для того, чтобы отправиться дальше, героям предстоит завоевать её расположение. Самой Эльмеде прибытие персонажей игроков тоже окажется очень на руку — в поселении назревает ряд конфликтов, с решением которых герои могут помочь.

✪ **ДАНТЕ ФАРРАХ**, оборванка из внутреннего круга Королевы и по совместительству её любовница, строит планы по захвату власти над поселением и исходу наверх. Лучше сделать так, чтобы Данте отсутствовала в поселении в тот момент, когда герои прибудут в Третью Сферу, однако, если они захотят пообщаться с королевскими приближёнными, царящее при дворе напряжение должно ощущаться достаточно явственно.

✪ **СКАВАРА ПО ИМЕНИ ОУЛ** — хозяйка большого процветающего рынка, которая того и гляди переманит к себе всех подданных Королевы.

✪ **ФРАКС**, неkatра из личной гвардии Эльмеды, начал тяготиться своими обязанностями и размышлять о будущем, никак не связанном со службой при дворе.



ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Персонажи игроков должны покинуть королевский двор, обладая следующей информацией:

- ✳ Эльмеда знает, как найти оперативную базу боевиков;
- ✳ Оул — заклятый враг Королевы;
- ✳ попасть на базу ударного отряда мучеников можно только через Трущобы Мёртвых и часть Подвала, которая называется Лабиринтом;
- ✳ Лабиринт стережёт ужасное чудовище, пожирающее неосторожных путников.

Самая важная и нужная героям информация — это, конечно, информация о маршруте через Лабиринт и точном местоположении базы боевиков. Добыть эти сведения они смогут, если договорятся с одной из сторон назревающего в Третьей Сфере конфликта и (или) получат доступ к карте Эльмеды. Кроме того, путь к тайной базе боевиков знают Оул и Гоба; Оул также знает о прорехе в системе безопасности базы.

ТРЕТЬЯ СФЕРА

Потолок в отсеке, где расположено поселение, почти такой же высокий, как в Шпили, но, в отличие от Шпиля, здесь нет голографических экранов, поэтому над головами местных жителей сияют не яркие созвездия, а ровные ряды нержавеющей дюралитовых заклёпок да разноцветные огоньки гирлянд. Между разбросанными в беспорядке хижинами к потолку возносятся ровные ряды высоких, похожих на деревья металлических колонн. Сами хижины представляют собой безумную мешанину из картона, старых одеял, пластикового мусора и «утилизированных» дюралитовых панелей. Из центральной части поселения доносится характерный людской гул — где-то там идёт бойкая торговля.

Это поселение называется Третьей Сферой, и правит им Эльмеда, Королева Оборванцев (или её культ — у многих людей свой взгляд на текущую политическую ситуацию). Помещение, в котором находится поселение, — просторный отсек с высокими потолками, но нефункционирующим центральным освещением. Жители деревни решают эту проблему в меру своих сил — лампами, самодельными гирляндами, фонарями и световыми панелями самых разных форм и расцветок. Третья Сфера хорошо защищена и занимает стратегическое положение сразу над второй перемычкой центрального колодца. Внутри отсека, в котором находится Третья Сфера, ведут четыре бронированные двери, восстановленные Данте Фаррах, бывшим бортинженером, запойной пьяницей и — от случая к случаю — любовницей Королевы Оборванцев (чтобы открыть такую дверь снаружи, потребуется успешная проверка **ТЕХНОЛОГИИ**). Третья Сфера — это перекрёсток местных торговых путей и контрабандистских маршрутов, соединяющих Верхний и Нижний Подвал:

- ✳ одна дверь ведёт к центральному колодцу;
- ✳ вторая — к заброшенным лифтовым шахтам (см. «Лифт свободного падения» выше);
- ✳ третья — к Скаварьему рынку и Трущобам Мёртвых;

- ✳ четвёртая, потайная дверь, спрятанная за тронном Эльмеды, тщательно охраняется, и доступ к ней имеют только люди, действующие по личному поручению Королевы Оборванцев. Эта дверь ведёт прямо к Лабиринту, в обход центрального колодца и Трущоб Мёртвых.

✳ ДВОР

Резиденция Королевы размещена в четырёх больших шатрах. Когда-то, вероятно, эти шатры были яркими и красивыми, но время и нездоровая атмосфера Подвала сделали своё дело — ткань выцвела, пожелтела и покрылась кое-как заштопанными медной проволокой прорехами. Королевские шатры разбиты в самом центре поселения, и контраст между ними и окрестными лачугами, слепленными буквально из всего, что можно отыскать в Подвале, весьма разителен. Подданные Эльмеды — в основном люди, смешанное потомство пасынков-тёлей, невероятно сильных и выносливых работников, которых привезли из системы Эррай в годы строительства «Кориолиса» и о которых предпочли забыть, когда нужда в их услугах отпала.

✳ ПОСЕЛЕНИЕ

Население Третьей Сферы составляет порядка двух сотен человек, четверть из которых — дети разных возрастов. На общем фоне резко выделяются телохранители Эльмеды — четыре некатры, бывшие гладиаторы, бежавшие в своё время из зверинцев Мулухада. Обитатели Третьей Сферы страдают от хронического недоедания, болезней и всевозможных увечий. Хуже всего приходится детям и старикам, поскольку большая часть еды, как правило, достаётся тем, кто способен работать. Всё необходимое для жизни местные добывают в ходе долгих и опасных вылазок в Подвал.

Несмотря на бедственное социальное и географическое положение поселения, местные жители гордятся своей маленькой колонией и считают себя такими же жителями станции, как и обитатели её Ядра, Кольца или Шпиля.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Самым важным персонажем ведущего в этой сцене является Королева Оборванцев. Кроме неё здесь приведены параметры её биореконструированной кобры, некатры-телохранителя и типичного жителя Третьей Сферы.

ЭЛЬМЕДА ДОЛ-ПАРНАССО, ПАДШАЯ КНЯЖНА И КОРОЛЕВА ОБОРВАНЦЕВ

Когда-то эта женщина была великосветской красавицей с блестящим будущим — Эльмеда дол-Парнассо, старший отпрыск клана Парнассо, наследница могущественного рода, вершина социальной пирамиды Монолита. Её падение было быстрым и беспощадным, и причиной тому стала неразделённая любовь. Василий Зариф-Константи́идес, её возлюбленный, прислушался к советам родни, расторг помолвку и решил подыскать себе более выгодную партию. Своей горе Эльмеда решила заглушить опором, а когда дурман рассеялся, она с удивлением обнару-

СЛУХИ

Общаясь с жителями Третьей Сферы, герои смогут узнать следующие слухи (некоторые из них правдивы, некоторые нет):

- ⊗ Трущобы Мёртвых — это место, где оборванцы хоронят своих мертвецов;
- ⊗ в сердце Подвала обитает чудовище, которое пожирает тела и души людей;
- ⊗ контрабандисты используют Лабиринт для хранения и перевозки товаров;
- ⊗ по Лабиринту бродит безумный пророк, чьи слова всегда сбываются;
- ⊗ в Подвале есть целая деревня скавара, которые выращивают еду под светом главного реактора станции;
- ⊗ под предводительством «Спасителя» жители Третьей Сферы вскоре отправятся во тьму, где начнут новую жизнь без голода и страданий;
- ⊗ у Данте есть связи в Совете фракций, и вскоре все жители Третьей Сферы поднимутся из бездны, станут полноправными гражданами «Кориолиса» и займут место в Шпиле, которое принадлежит им по праву.

жила себя в наложницах у какого-то богатого извращенца — садаальского купца в изгнании. Врожденная хитрость позволила ей бежать и укрыться в недрах Подвала. Единственное, что у неё осталось на память о прошлой жизни, — это несколько украшений и биореконструированная кобра по имени Кайнар. Здесь, в царстве теней, она начала всё заново и встала во главе оборванного, но довольно многочисленного сообщества. Для неё это лишь первый шаг — Эльмеда планирует вернуться к цивилизации и обрушить пламя возмездия на свою семью и вероломного Василия.

Внешний вид: одета в роскошное, немного старомодное по меркам Монолита бальное платье. Умощнённые ароматным маслом волосы заплетены в косы и убраны под шитый золотом платок. Большую часть времени Эльмеда проводит в своих «дворцовых» шатрах и никогда не расстаётся со своей биореконструированной коброй.

Характерные черты: усмехается и плавно жестикулирует, когда говорит. Морщит лоб, когда пытается скрыть гнев или разочарование.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 5

Здоровье: 8

Рассудок: 10

Репутация: 7

Навыки: мудрость 4, влияние 4, ближний бой 4, лидерство 2, стрельба 2

Достоинства: Королева Оборванцев, чистая кровь, непреклонность, фамильяр

Оружие: карманный плазменный пистолет

Снаряжение: роскошный вечерний наряд

- ⊗ **Королева Оборванцев.** Люди Эльмеды готовы для неё на всё, а поскольку компания при королевском дворе Третьей Сферы подобралась довольно пёстрая, среди придворных всегда найдётся нужный королевскому человеку. По меркам Подвала Эльмеда — очень могущественная властелиница, и она ничуть не гнушается использовать свою власть для того, чтобы держать в страхе своих гостей: она получает модификатор +2 при проверках **влияния**, если её собеседнику известно, какое место она занимает во внутренней иерархии Подвала.
- ⊗ **Чистая кровь.** В жилах всех Парнассо течёт чистая зенитийская кровь, а сам клан состоит в очень близком родстве с семьёй Куассаров. Генетическое наследие предков делает Эльмеду сильной, выносливой и крайне устойчивой к инфекциям. Это достоинство работает как регенерация (описание этой бионической модификации см. на стр. 76 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), а её побочным эффектом является замедление процессов старения организма — Королева Оборванцев выглядит куда моложе своих лет.
- ⊗ **Непреклонность.** Эльмеда чрезвычайно обаятельна, и, что особенно ярко прослеживается во время долгих деловых переговоров, крайне настойчива во всём, что касается соблюдения её интересов. Причиняя кому-нибудь стресс в результате удачной проверки **влияния**, она наносит по 2 пункта стресса за каждую дополнительную шестёрку, а не по 1, как обычно.
- ⊗ **Фамильяр.** У Эльмеды есть ручная биореконструированная змея, которая будет защищать её от врагов ценой собственной жизни (см. ниже).

КАЙНАРА, ГИГАНТСКАЯ БИОРЕКОНСТРУИРОВАННАЯ КОБРА

Змея — символ клана Парнассо, поэтому члены этой семьи нередко держат при себе чешуйчатых любимцев. Кайнара — гигантская биореконструированная кобра с улучшенным интеллектом и усиленными мышцами.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 8, ловкость 6

Здоровье: 14

Скорость: 14

Навыки: скрытность 3, ближний бой 3

Броня: прочная чешуя (2)

Оружие: клыки (урон 2; порог 3)

- ☉ **Ядовитый укус.** 1 пункт тьмы. Если атака клыками наносит урон, жертва должна пройти встречную проверку ловкости против токсичности 5. Правила применения ядов смотри на странице 113 книги «Кориолис. Третий Горизонт» (как вариант, можешь придумать свои эффекты, опираясь на правила, описанные во врезке «Наркотик для мистиков» на странице 168 этой книги).

ФРАКС, НЕКАТРА

Фракс многое повидал и многое пережил: сначала в роли разведчика на службе в Легионе, затем в качестве гладиатора на аренах Мулухада. Теперь у него новая цель — выбраться из Подвала. Служба телохранителем при дворе Эльмеды оказалась делом не столько сложным, сколько утомительным, и её королевские замашки порой заставляют его изо всех сил сдерживаться, лишь бы не вцепиться ей в глотку. Фракс сбегит из Третьей Сферы, воспользовавшись первой же представившейся ему возможностью (например, один такой случай Фраксу подвернётся, если герои согласятся убить Оул и Эльмеда отправит его с ними в качестве проводника). Фракс — один из четырёх некатр-телохранителей Королевы Оборванцев. Остальные обладают такими же параметрами. **Внешний вид:** чёрная с проседью шкура. Разноцветные глаза. Из одежды носит только перевязь с сумками и бутылками. **Характерные черты:** взрыкивает в начале каждой фразы. В минуты задумчивости чешет старый шрам на шее. Слегка косит на один глаз.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 5, ловкость 5, смекалка 2, эмпатия 3

Здоровье: 10

Рассудок: 5

Скорость: 16

Репутация: 1

Навыки: ближний бой 4, наблюдательность 3, скрытность 1

Броня: густой мех (1)

Достоинства: удар в горло, дикая ярость (см. стр. 317 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)

Оружие: клыки (урон 3; порог 2), когти (урон 2; порог 4)

Снаряжение: бутылка с водой, сухой паёк (вяленое мясо)

ХРОМОЙ ГОБА, ОБОРВАНЕЦ

Один из самых неудачливых обитателей Третьей Сферы — Гоба, человек, который в других обстоятельствах был бы мужчиной в самом расцвете сил. Однако здесь и сейчас это тощий, уставший от всего калека, которому при ходьбе приходится опираться на сломанный костыль, чтобы не упасть. В нём, однако, ещё теплится боевой дух и желание выбраться из Подвала. Несмотря на прямой запрет Эльмеды, он втихую торгует своими познаниями в области местных лестниц, тоннелей, лифтов и колодцев со всеми, кто готов ему за это платить, будь то контрабандисты, техники или стражники. Если хочешь, можешь позволить Гобе показать персонажам игроков путь к базе боевиков, но не забывай, что ему ничего не известно о её системе безопасности. Некоторое время назад воины-мученики заключили с ним сделку, и Гоба показал им путь к центральному колодцу.

Внешний вид: одет в многослойные обноски, отдалённо напоминающие кафтан. Его длинная клочковатая борода свидетельствует о голодной и трудной жизни в Подвале. Костистые, искорёженные артритом пальцы. Покрасневшие от вечного недосыпания глаза.

Характерные черты: хрустит костяшками, когда думает. Причмокивает губами и пристально смотрит прямо в глаза собеседнику.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 1, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 3

Здоровье: 3

Рассудок: 6

Скорость: 8

Репутация: 4

Навыки: влияние 4, технологика 3, мудрость 2, стрельба 2

Достоинства: девяносто девять жизней

Оружие: укороченный дробовик (прячет под «кафтаном»)

Снаряжение: пояс с инструментами, костыль, старая бирка (9 бирров)

- ☉ **Девяносто девять жизней.** Жизнь сильно потрепала Гобу, но он всё равно продолжает цепляться за неё с упорством обречённого, и удача пока явно на его стороне. Никто не знает, что это — милость Ликов или сделка с Тьмой, но, когда противник проходит проверку dbb, чтобы выяснить, какую травму получит Гоба, ты можешь поменять местами выпавшие десятки и единицы, а если этих проверок несколько, то ты вдобавок сам выбираешь, какой из полученных результатов использовать. Если у противника есть достоинство палач, Гоба теряет только возможность менять местами десятки и единицы.

ОУЛ, СКАВАРА

Оул — предприимчивая скавара, готовая с радостью обменять свои поцарапанные и сломанные товары на имеющиеся у героев блестящие безделушки, новенькие одёжки и предметы снаряжения. Обмен, конечно, неравнозначный, но Оул знает многое об ударном отряде мучеников и их базе, и эта информация может сильно помочь персонажам игроков. Словарный запас Оул, как и у большинства скавара, сильно ограничен специфическим речевым аппаратом, и в основном она предпочитает общаться на языке знаков, периодически сопровождая свою пантомиму одним-двумя словами на зени, но довольно неплохо понимает этот язык, хотя длинные речевые обороты и тонкие культурные нюансы вроде иронии и юмора пока остаются за гранью её понимания. Самая большая мечта Оул — выбраться из Подвала. Если герои помогут ей осуществить это желание, они обретут в её лице верного друга.

Внешний вид: одета в скроенный из полупрозрачного пластика кафтан, подпоясанный кушаком, сплетённым из медной проволоки.

Характерные черты: постоянно ворчит, порывается и никогда не стоит на месте. Иногда скалит зубы из-за нервного тика.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 3

Здоровье: 5

Рассудок: 6

Скорость: 14

Репутация: 3 (благодаря растущей сети полезных связей)

Навыки: скрытность 3, наблюдательность 3, влияние 1, ближний бой 1, стрельба 1

Достоинства: зловоние, нюх (см. стр. 318 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)

Оружие: вулкан-пистолет

Снаряжение: медальон с эмблемой «Фонда», товары (см. ниже), безделушки

СОБЫТИЯ

Примерный перечень событий, которые могут ожидать персонажей игроков в Третьей Сфере.

✿ Аудиенция у Королевы

Неважно, спустятся персонажи игроков по центральному колдцу или переживут поездку на лифте свободного падения, в поселение они попадут через одну из бронированных дверей. Если им не удастся пройти проверку **технологии**, возня привлечёт внимание оборванцев, которые откроют дверь изнутри. Поселение тускло освещено разноцветными огнями, а его стены украшены искусной росписью (успешная проверка **мудрости** даст понять, что сюжеты этих граффити прославляют идеалы зенитийской, а если точнее — гегемонистской культуры).

На входе героев встретит пара местных жительниц — худых, но жилистых женщин с бледной, словно выдубленной кожей и промасленными волосами, уложенными в тугие пучки. Обе они вооружены самодельными копьями — длинными металлическими трубками с приваренными к ним лезвиями из остро заточенных дюралитовых пластин. Они ведут себя строго, но по-деловому — приветствуют персонажей игроков в Третьей Сфере, владениях Эльмеды, Королевы Оборванцев, и немедленно интересуются, зачем те пришли: торговать или, быть может, предложить Королеве свои услуги и принести ей присягу верности?

Кроме того, персонажей игроков попросят сдать оружие. Как только они подчинятся (или припугнут стражниц, чтобы оставить оружие при себе), их проведут мимо пёстрых лачуг прямо к королевским шатрам. Вооружённые оборванцы быстро начнут стекаться со всего поселения, чтобы присоединиться к эскорту и, отрезав путь к двери, доставить чужеземцев ко двору Эльмеды. Королева роскошно одета, её лицо раскрашено прихотливыми узорами, и весь её облик буквально излучает жестокую власть. Сама аудиенция будет проходить в шатре в компании некатры-телохранителя, пары чумазных слуг и Кайнары, биореконструированной кобры.

Из разговора с Королевой герои должны узнать следующее:

- ✿ Эльмеда утверждает, что о Подвале — его тайных тропах, контрабандистах и безумцах — ей известно абсолютно всё;
- ✿ она знает о Лабиринте, Трещинах Мёртвых и безумном поэте Батосе;
- ✿ она подтверждает, что через её владения неизвестные контрабандисты действительно периодически провозили находящихся без сознания людей (их провёл Хромой Гоба, но ни Королеве, ни героям об этом пока не известно);
- ✿ она знает, где находится база этих контрабандистов;
- ✿ она готова показать персонажам игроков путь к этой базе, если они предложат ей что-нибудь достойное взамен.

Эльмеду не интересуют ни бирры, ни драгоценности, ни оружие — ей нужно, чтобы герои оказали ей услугу: убили зверолодку Оул, хозяйку Скаварьего рынка, которую Эльмеда описывает как свирепую дикарку, скорее некатру, чем скавара. Оул живёт на своём рынке, и Эльмеда может дать персонажам проводника, который укажет им путь, например некатру Фракса (см. «Персонажи ведущего» выше).

- ✿ **Проводник.** Посылая с персонажами игроков проводника, Королева желает иметь в стане героев глаза и уши, чтобы убедиться, что те честно выполняют порученное им задание. Эльмеда небезосновательно подозревает, что Оул попытается переманить персонажей игроков на свою сторону.

- ✿ **Проводник-некатра.** Если с группой отправится Фракс, герои должны получить хорошую возможность переманить недовольного службой некатру на свою сторону.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

✱ КОРОЛЕВСКАЯ НАГРАДА

Если персонажи игроков заключат с Эльмедой сделку, свою часть соглашения та выполнит только после того, как герои выполнят свою. Если персонажи игроков покажут себя как особо надёжные исполнители, Королева также расскажет им о том, что боевики используют сенсоры старой системы безопасности, чтобы следить за коридорами вокруг своей базы (см. сцену «Объятия Мученика»). Краткий перечень возможных наград:

- ✱ доступ к двери, спрятанной за тронем Эльмеды и ведущей прямо к Лабиринту, в обход Трущоб Мёртвых;
- ✱ карта Эльмеды, на которой указан путь через Лабиринт, ведущий к секретной базе боевиков;
- ✱ медальон с гербом клана дол-Парнассо (+2 при проверках **влияния** против слуг-алгольцев и рядовых жителей Монолита);
- ✱ Фракс
- ✱ освящённый талисман, оберегающий от Зверя Лабиринта (+2 при проверках **скрытности** во время попыток спрятаться от Зверя).

Помимо Оул, описанной в событии «Скаварий рынок» (см. ниже), ты как ведущий можешь выбрать жертвой заказного убийства кого-нибудь другого, например Фракса (Эльмеда прознала о его намерении бежать) или, возможно, Гобу (Королева выяснила, что он заключил сделку с боевиками у неё за спиной). Вне зависимости от личности жертва окажется отнюдь не тем «мерзким чудовищем», каким её описывала Эльмеда, и, более того, при необходимости сможет показать героям путь через Лабиринт.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ КОРОЛЕВСКАЯ НЕМИЛОСТЬ

Если персонажи игроков откажутся выполнять королевское поручение, она не скажет им, где находится база боевиков, и аудиенция на этом закончится. Кроме того, она откажется возвращать им конфискованное на входе оружие, а если они будут настаивать, вооружённые копьями оборванцы выведут их силой. Если отлучённые от королевской милости персонажи игроков задержатся в Третьей Сфере надолго, явится один из королевских телохранителей-некатр и выставит их за одну из трёх ведущих в поселение дверей. Их не пустят назад, и теперь героям предстоит искать путь вниз своими силами. Как вариант, нужную информацию им может предоставить Оул или безумный поэт Батос.

Потратив 3 пункта тьмы, ты можешь объявить, что вооружённые копьями оборванцы бросаются на персонажей игроков и, как только те утратят боеспособность, отнесут их бесчувственные тела в Лабиринт и бросят там на поживу Зверю.

Цена: 0 или 3 пункта тьмы.

✱ КОРОЛЕВСКИЙ РЫНОК

Перед королевскими шатрами расчищен просторный, ничем не занятый участок пола — рыночная площадь Тре-

тьей Сферы. Лавочники и местные жители собираются здесь по вечерам и устраивают нечто, лишь очень отдалённо напоминающее то, что творится на громадных, забитых народом рыночных площадях Кольца. Оборванцы раскладывают найденные или украденные у контрабандистов предметы (те, которые не нужны им самим и не конфискованы людьми Королевы «во славу Третьей Сферы») на старых, плохо просушенных одеялах, разостланных прямо на холодном металлическом полу. Естественно, еда на Королевском рынке продаётся исключительно редко, и большая часть «товаров» — это разномастные запчасти, безделушки и окурки. Иногда можно купить старую (или не очень старую) одежду, снятую с убитых врагов и погибших товарищей-оборванцев. В отдельном углу можно увидеть небольшую группку художников, по той или иной причине поселившихся в Третьей Сфере, — они торгуют произведениями искусства, созданными из того, что можно найти здесь, в сумрачном подбрюшьи «Кориолиса», — проводов, металлического мусора и упаковочных материалов.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ СКАВАРИЙ РЫНОК

В старом ангаре, расположенном неподалёку от Третьей Сферы, по ту сторону от центрального колодца, почти над самым Лабиринтом, устроен рынок, где скавара и оборванцы встречаются, чтобы обмениваться своими находками. Если захочешь описать Скаварий рынок, можешь опираться на этот текст:

Спускаясь по лестнице, вы слышите доносящееся снизу рычание, тьяканье и скулёж — судя по всему, там находится целая группа скавара. В высоком и очень просторном помещении, свода которого покоятся на массивных колоннах толщиной с пассажирский челнок, вы видите небольшой палаточный городок, смахивающий на походный лагерь кочевых племён с планеты Амедо. В проходах прямо на полу расстелены старые одеяла, картонки и пластиковые мешки, буквально засыпанные всевозможным утилем. Между палатками деловито снуют скавара, а небольшая кучка оборванцев придиричиво изучает сегодняшний ассортимент.

Для того чтобы вступить с кем-нибудь из скавара в осмысленный диалог, потребуется проверка **мудрости**. Это событие можно инициировать, когда персонажам игроков потребуется отдых, если они заблудятся или согласятся убить Оул по поручению Эльмеды. Можешь добавить на Скаварий рынок каких-нибудь полезных товаров, потерянных или оставленных отрядами зачистки Стражи или контрабандистами Синдиката: перезаправленные топливные элементы, магазины для вулкан-оружия, м-стимы, бинты или инструменты. Подобные вещи не всегда находят применение среди местных жителей, и их легко можно выменять на что-нибудь полезное или красивое.

Оул быстро заметит новых гостей и попытается с ними заговорить, поторговать или, возможно, даже присоединить-

ся к ним, предложив свои услуги в обмен на шанс выбрать-ся из Подвала. Оул может сообщить героям массу полезной информации, количество которой напрямую будет зависеть от того, как пройдут переговоры (встречная проверка **влияния**).

✳ **Торговка.** У Оул есть на продажу р-стим, комплект боеприпасов для вулкан-оружия и гироскопическая отвёртка (маленький предмет, который обеспечивает модификатор +1 при проверках с применением современного набора инструментов).

✳ **Проводница.** Оул знает Подвал вдоль и поперёк и может обеспечить героям различные модификаторы при проверках, связанных с попытками не заблудиться в тёмном подбрюшье станции. Кроме того, она недавно нашла прореху в системе безопасности базы боевиков и может показать путь.

✳ **Разведчица.** Оул может идти впереди группы и предупреждать о приближении враждебно настроенных

оборванцев (например, из события «Нападение оборванцев»), и, более того, при необходимости она вполне способна их распугать (она демонстрирует это, оскалив зубы и зарывчав).

✳ **Медальон.** Оул может продать персонажам игроков небольшой медальон с эмблемой «Фонда» — стилизованной галактической спиралью; она украла его у одного из боевиков, прибывших на «Кориолис» из куанского лагеря Воинов Благодатного Огня.

✳ **Система безопасности.** Оул знает о системе безопасности вокруг лагеря боевиков, может указать героям, где находятся её датчики, и продемонстрировать, как пробраться мимо них незамеченными: она уже побывала там и сумела добыть два «закрытых глаза» (она покажет украденные сенсоры и прикроет свой собственный глаз пальцем, чтобы пояснить, что она имеет в виду).

Цена: 0 пунктов тьмы.

СКВОЗЬ ЛАБИРИНТ

В предпоследней сцене этого сценария персонажи отправляются в Нижний Подвал и наконец находят тайную базу воинов-мучеников. Акцент в этой сцене следует сделать именно на преодолении ужасного Лабиринта.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Спуск в Нижний Подвал — дело непростое и очень опасное. Для того чтобы преодолеть этот путь, у персонажей игроков должна быть либо карта Королевы Оборванцев, либо подробное описание пути, либо проводник — Фракс, Оул или Хромой Гоба. Первая часть маршрута — это долгий спуск вниз по ржавым лесенкам, проложенным вдоль стен и внутри глубоких и тесных колодцев. Эта сцена потребует от персонажей игроков показать всё, на что они способны, — чтобы миновать Лабиринт и избежать встречи со Зверем (или для того, чтобы выследить и сразить его), героям понадобятся и **проворство**, и **сила**, и **наблюдательность**, и **скрытность**. Позаботься о том, чтобы на пути в эту жуткую тёмную бездну героев не оставляло ощущение пугающей неизвестности.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Персонажи игроков должны покинуть Третью Сферу (или её ближайшие окрестности), обладая информацией о местоположении базы боевиков. По пути сквозь Лабиринт им предстоит на собственном опыте убедиться, что Зверь действительно существует и что встречи с ним лучше всего попытаться избежать. Если герои так и не узнали ни о местоположении базы, ни о её системе безопасности, можешь использовать событие «Безумный поэт» и позволить Батосу предоставить им все необходимые сведения.

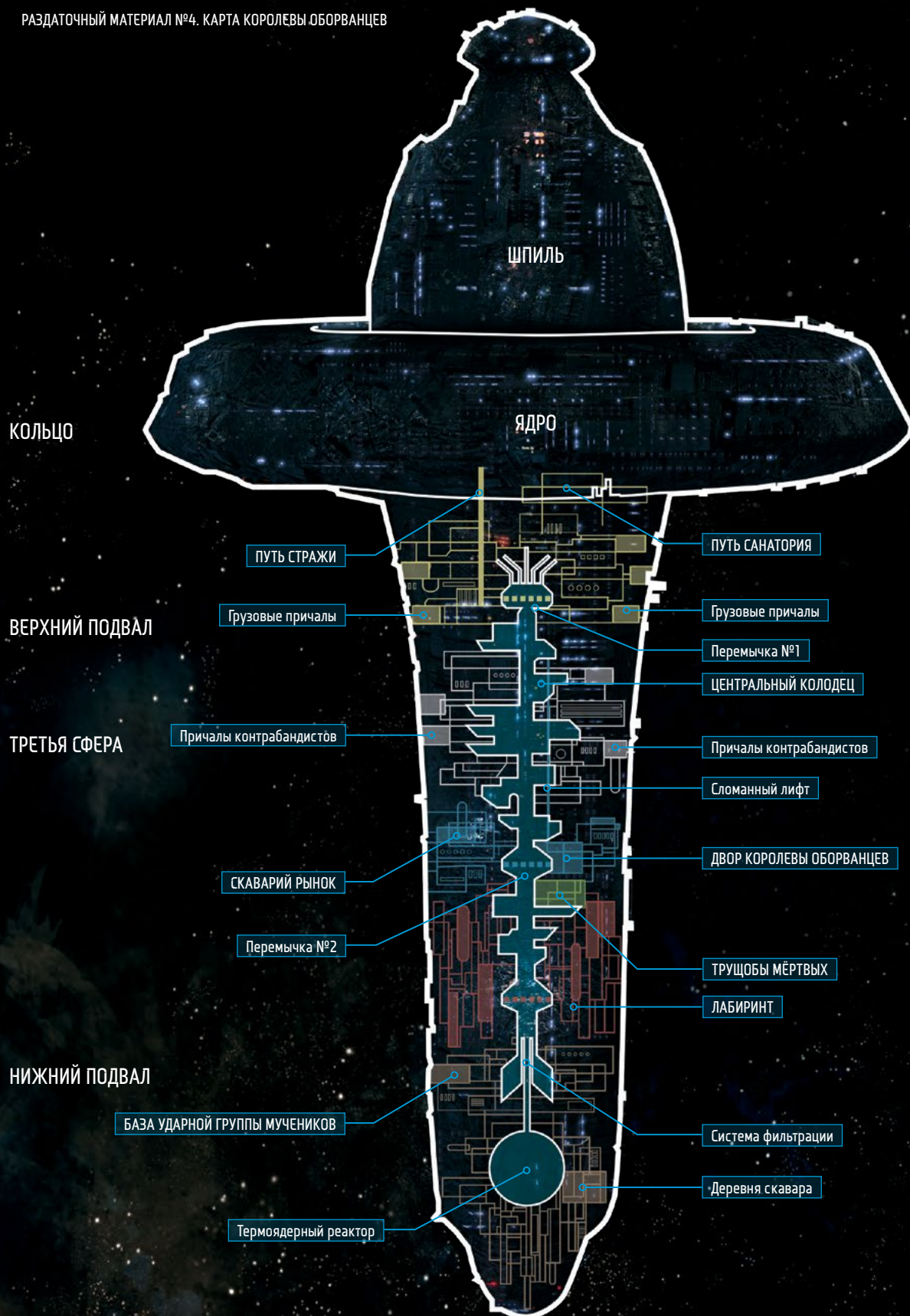
ЛАБИРИНТ

Лабиринт — это пограничная область, отделяющая Третью Сферу от Нижнего Подвала. Пройти сквозь неё без карты или проводника практически нереально. Лабиринт — это запутанная головоломка из хаотично сменяющих друг друга просторных залов, извилистых коридоров, лесов из электрических кабелей и громадных металлических колонн, узких лесенок, лифтовых шахт, вентиляционных решёток и бесконечных труб. Сквозь Лабиринт не существует прямого пути — даже зная дорогу, порой приходится возвращаться назад или искать обход. Освещения в лабиринте практически нет, а по его коридорам рыщут группы опасных, полубезумных и отчаянных оборванцев — заплутавших или просто тут живущих. Ходят слухи, что здесь, в глубочайших потёмках Подвала, находят свой путь в мир живых саркофагов — кровожадные отродья Межзвёздной Тьмы.

✳ ТРУЩОБЫ МЁРТВЫХ

Из Третьей Сферы и Скаварьего рынка путь к Лабиринту лежит через уровни, где жители Подвала предпочитают не появляться: здесь никто не мусорит, никто не собирает утиль, никто и ничего не чинит. Тёмные заброшенные коридоры этих уровней начинаются сразу под второй перемычкой центрального колодца, и от входа во владения Королевы Оборванцев его отделяет буквально пара лестничных пролётов. Практически все доступные поверхности на этих молчаливых уровнях покрыты толстым слоем серой поросли и мха — самые цивилизованные из оборванцев хоронят там своих мертвецов; сюда же порой попадают тела, от которых хочет избавиться Синдикат. Зловоние медленно разлагающихся трупов

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ №4. КАРТА КОРОЛЕВЫ ОБОРВАНЦЕВ



буквально оглушает, а в некоторых особо тесных помещениях концентрация ядовитых газов достигает опасных для жизни величин. Могилы, как правило, отмечены какими-нибудь простыми надгробиями с нацарапанными на них именами, короткими эпитафиями и — реже — датами рождения и смерти. Используемые в данный момент отсеки отмечаются самодельными символами Ликов и огоньками лампад, за которыми следит кладбищенский смотритель. Редкие посетители стараются не задерживаться здесь дольше необходимого — всех гонит прочь страх перед встречей с неупокоенными душами мертвецов и иными, куда более жуткими сущностями.

✿ **Жубас, смотритель.** Престарелый проповедник по имени Жубас присматривает за могилами и лампадами, призванными отпугивать диббуков и саркофагов. Вооружён он тяжёлым посохом, зажигалкой и фонариком, а также стигмой пасынка, которая наделяет его ночным зрением и усиленным иммунитетом. Порой ему не хватает компании живых: разговор с душами мёртвых — это всё-таки немного не то.

✿ **Хима Ийма, чистильщица Синдиката.** Транспортировка тел в Трущобы Мёртвых — из Отстойника или после бандитских перестрелок в верхней части «Кориолиса» — это очень грязное дело. К счастью для Химы, на её долю выпадает лишь узкая прослойка покойников — достаточно важных для того, чтобы не скормливать их падальщикам, но недостаточно важных для того, чтобы устраивать им огненное погребение. Самая большая проблема, которая заботит Химу, — это тот факт, что большинство её предшественников закончило свои дни именно в Трущобах Мёртвых, и перспектива провести вечность в компании с душами похороненных ею людей изрядно её пугает.

ЗАПИСЬ ИЗ ДНЕВНИКА ШАФИРА СКИТАЛЬЦА

Лестница внезапно закончилась, и мы оказались в просторной зале, щедро усыпанной всевозможным мусором и обломками. Двинувшись далее, мы обнаружили, что покрывающий пол ковер из непонятной слизи, трухи и кусков пластика с каждым шагом становится всё толще, а ужасное гнилостное зловоние — всё сильнее. Впереди нас ждали комнаты, увешанные самодельными изваяниями Ликов, и стены, исписанные именами, датами и короткими эпитафиями в память о несчастных, чьи скитания закончились здесь.



✿ Логово Зверя

В центре Лабиринта, в самом сердце Подвала, раскинулась сеть пустых тоннелей. Широкие и узкие, низкие и высокие — среди них есть и тесные лазы, в которые можно проползти, лишь скорчившись в три погибели, и громадные, похожие на горные ущелья коридоры высотой с многоэтажный дом. Многочисленные ответвления и проёмы соединяют эти коридоры сетью проходов или ведут к давно заброшенным техническим помещениям. Это место смело можно назвать цар-



ством темноты и тишины. Оборванцы, которым доводилось здесь поплутать, рассказывают о том, что стоит отвернуться или зайти за угол, и коридоры Лабиринта начинают двигаться, путаться и изменять своё направление, заставляя путников бродить кругами. Местные жители также утверждают, что там, внизу, живёт ужасный Зверь — кто-то слышал отголоски его леденящего душу воя, а кто-то даже видел его силуэт, рыщущий во тьме Лабиринта. Чаще всего этого хищного стража описывают как чёрную тень, что проходит сквозь стены, заключая жертв в смертельные объятия и пожирая саму их душу.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

ЗВЕРЬ

Зверь — это биореконструированное бойцовое существо, созданное специально для гладиаторских арен мулухадского Стадиона. В одной из схваток Зверь был тяжело ранен, и хозяева, решив, что чудовище издохло, избавились от него, сбросив в Подвал. Однако создание выжило, отлежалось и начало охотиться за оборванцами, по следам которых Зверь со временем добрался до Трущоб Мёртвых, и свежие трупы быстро стали основной его пищей. Постепенно Межзвёздная Тьма изменила Зверя, превратив его в нечто новое, поистине ужасное. Зверя иногда сравнивают с Ловцом (см. стр. 331 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), но Зверь не обладает властью над временем, и единственное, что объединяет его с Иал-Широм, — это способность изгибать ткань пространства. Зверь использует её таким образом, чтобы все плутающие по Лабиринту путешественники рано или поздно сами приходили к нему в лапы. В сражении Зверь предпочитает прибегать к объятиям тьмы, но всегда может пустить в ход свои изогнутые и острые как кинжалы когти.

⊗ **Внешний вид:** тень в форме крупного хищника высотой около трёх метров в холке. Одни говорят, что Зверь похож на медведя, другие — что скорее на льва. Зверь непроницаемо чёрен, а его глаза (если они вообще есть) неразличимы на фоне окружающей темноты.

⊗ **Характерные черты:** шипит, прежде чем броситься в атаку, — звук проносится по коридорам, как порыв ветра, раскачивая свисающие с потолка кабели и дувая с мест лёгкий мусор.

Характеристики: телосложение 12, ловкость 5

Здоровье: 17

Скорость: 10

Навыки: сила 5, проворство 4, ближний бой 3

Броня: 10

Оружие: когти тьмы (урон 5; порог 2)

⊗ **Объятия тьмы.** 1–3 пункта тьмы. Зверь может наброситься на свою жертву, укутав её пологом непроницаемой темноты. Жертва должна немедленно пройти проверку эмпатии или психомистичности — в случае провала она получит по 2 пункта стресса за каждый вложенный в атаку пункт тьмы.

БАТОС ЭМУД, БЕЗУМНЫЙ ПОЭТ

Долговязый и тощий как жердь Батос одет в обноски и самодельные доспехи, сплетённые им из найденного в Подвале металлического утиля. Вооружён Батос «световым кнутом», который, несмотря на громкое название, представляет собой не более чем пучок оптоволоконных кабелей. Более того, топливный элемент, питавший некогда его оружие, давным-давно истощился, так что света его кнут теперь тоже не производит. Батос — человек патетичный, склонный к живописным преувеличениям. Встретив персонажей игроков, он поприветствует их загадочным вопросом: «Вы дети света или воины тьмы?» Он не намерен покидать Подвал до тех пор, пока это место раз и навсегда не будет очищено от мрака. Если тебе потребуются параметры Батоса, используй параметры типичного проповедника (см. стр. 343 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Не забудь вооружить его кнутом и облачить в тяжёлый архаичный доспех.

ОБОРВАНЦЫ

Практически у каждого из этих тощих, одетых в обноски людей есть свои собственные — как правило, трагические — причины жить в Подвале «Кориолиса». Здесь, вдали от цивилизации, их объединяет только одно — доведённое до края отчаяние. Нападая на персонажей игроков, они будут атаковать их группами по 2–4 человека (в зависимости от того, насколько грозно выглядит тот или иной герой).

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 1, эмпатия 1

Здоровье: 4

Рассудок: 2

Навыки: ближний бой 2

Оружие: самодельное архаичное оружие (в основном дубинки, ножи и копья)

Снаряжение: немного опоры, утиль (оптоволокно и металлический мусор стоимостью 2d6 бирров), который можно обменять на опор

СОБЫТИЯ

Эти события можно инициировать по пути в Лабиринт, внутри него или сразу после того, как герои покинут Третью Сферу.

✱ Безумный поэт

Безумный поэт Батос — бывший чиновник административного аппарата «Кориолиса», задавшийся целью очистить Подвал станции от грешников и нечисти, но пока так и не преуспевший в своём великом начинании. Вне зависимости от того, как именно герои ответят на его вопрос о детях света и воинах тьмы, Батос непременно вступит с ними в диалог. Он, конечно, сумасшедший, но знает массу полезной информации о Подвале и его обитателях. Если персонажи игроков починят «световой кнут» Батоса — заменят истощённый топливный элемент, они завоевывают безграничную признательность безумного поэта (взаимодействуя с Батосом, герои получают модификатор +2 при провер-



ках **влияния**). Герои заметят приближение Батоса издалека, поскольку тот предпочитает путешествовать по Подвалу с песней на устах. Зачитай этот текст или придумай на его основе свою вариацию на тему встречи с Батосом:

Негромкая песня эхом разносится под сводами пустого отсека. Хриплый, то и дело срывающийся на кашель голос повествует всем вокруг о тяготах жизни в Подвале. Внезапно прямо перед вами оказывается и сам певец — худой и долговязый человек, облачённый в необыкновенный наряд из пластика и металлических пластин. В правой руке он сжимает длинный пучок оптоволоконных кабелей, которым активно размахивает в воздухе, будто дирижируя невидимым оркестром.

- ⊗ **ПЕСНЯ.** Песня, которую горланит Батос, — это его тренодия (см. врезку на странице справа).
- ⊗ **ОБОРВАНЦЫ.** «В Подвале немало сумасшедших оборванцев, нападающих на мирных путников. Первую дюжину раз мне и самому приходилось от них отбиваться, но потом они поняли, что дело того не стоит, и отстали».
- ⊗ **ЗВЕРЬ.** «В центре Лабиринта живёт Зверь. Избегайте встречи с ним любой ценой. Даже мой свет недостаточно силён для того, чтобы рассеять питающую его тьму».

- ⊗ **ЭМИССАР.** Батос говорил с Эмиссаром и с радостью узнал, что тот тоже не чужд поэзии. «Отмечу, что работа Вестника была исполнена в несколько наивной, хотя и весьма выразительной манере. Очень многообещающий талант». Эмиссар был в плену и не мог отвечать на вопросы — «восемь стражей со светляками в руках не давали раскрыть ему рта». Единственное, что сумел произнести Эмиссар, — это импровизированная строфа:

*«Когда изгой без языка заговорит,
Когда сестра сестру убьёт,
Когда эпоха света слуг теней взрастит,
Когда на брата брат пойдёт».*

- ⊗ **СОН.** Если герои расспросят Батоса подробнее, выяснится, что он не встречался с Эмиссаром лично и не видел его своими глазами, а всё общение между ними происходило не наяву, а в виде мистического сновидения: «Они были заперты во тьме, но пообещали мне, что всё будет хорошо. Услышав их слова, я почувствовал облегчение и покой».

✿ **Мистики.** Если герои обратят внимание на «они» в рассказе о сне или напрямую спросят Батоса о похищенных мистиках, тот расскажет, что видел, как «пришельцы» периодически переносили находящихся без сознания людей в свой «храм»: «Подвал поглотил не только Эмиссара».

✿ **Датчики.** Подступы к базе боевиков защищены системой безопасности: «Взор тюремщиков простирается далеко за пределы их тюрьмы».

Если персонажи игроков сумеют вынести бессвязные и напыщенные речи Батоса, его глаза на секунду прояснятся, и он ровным и спокойным голосом произнесёт: «Не вам суждено спасти живые Лики — это им суждено спасти вас».

Цена: 0 пунктов тьмы.

✿ **Нападение оборванцев**

Этот уровень, похоже, кем-то используется. Повсюду следы человеческой жизнедеятельности: грязные обноски, картонные подстилки, вонючие одеяла и мусор. Вокруг, однако, царит тишина и запустение. Пусть герои успешно пройдут непростую (-1) встречную проверку **наблюдательности** против ловкости оборванцев. Если побеждают герои, они слышат, как из-за угла доносится шорох, чуть более громкий, чем шум вентиляции; а если побеждают оборванцы, они застают героев врасплох — из-за угла внезапно появляется целая орда жутко изуродованных и истощённых людей, укутанных в драные обноски и вооружённых трубами, заточками и длинными металлическими прутьями.

Голодные и трясущиеся от опорового похмелья оборванцы окружают героев со всех сторон — они намерены ободрать персонажей игроков до нитки, убить их и съесть, поэтому внимательно разглядывают их, оценивая собственные шансы. Инициатива в руках героев: они могут прибегнуть к дипломатии, а могут без лишних разговоров броситься в бой. Если дело дойдёт до драки, оборванцы в передних рядах будут сражаться насмерть, а те, что стоят позади, с не меньшим воодушевлением разбегутся кто куда. Битва вряд ли будет долгой. Если герои попытаются бежать, оборванцы бросятся за ними, но отстанут, как только персонажи игроков доберутся до мест, от которых оборванцы стараются держаться подальше, будь то логово Звёря, глубокий колодец, Скаварий рынок или база ударного отряда мучеников.

Цена: 3 пункта тьмы.

✿ **Гнев Подвала**

Это событие можно использовать несколько раз, каждый раз придумывая новую опасность, связанную не с персонажами ведущего, а с самим Подвалом, будь то обвал, провалившийся пол или внезапное отключение освещения. О последствиях, которыми грозят подобные события, можно прочесть в таблице 15.2 на странице 346 книги «Кориолис. Третий Горизонт». Серьёзность последствий, как и в случае с «Гневом природы», определяется количеством потраченных пунктов тьмы.

Цена: 1–3 пункта тьмы.

За первой дверью я нашёл
Не комнату — чулан,
Снаружи оборванец брёл,
Чумаз и зверски пьян.
Открыл вторую дверь, и что
Увидел я за ней?
Глупец гнилую воду пьёт,
Не становясь умней.
За третьей дверью увидел
Ангара — огромный зал.
Сверкали искры в темноте,
Я молча наблюдал.
Четвёртой дверью я прошёл,
Колодец разглядел —
Он хорошо был освещён,
Ему я песню спел.
Дверь пятая... эх, заперта!
Ни выйти, ни войти;
Шестая дверь сказала: «Щёлк!»
Эй, дверка, не шути!
Полаялись на славу с ней,
Как делали не раз,
В седьмую дверь я не пошёл —
Пополз, как вор, в пролаз.
Восьмую дверь я не нашёл,
В девятой — огонёк.
Там плачет всякий, стар и млад
Там мирный уголок —
Тепло и мягко, красота!
Устал — пошёл и лёг.
Батос Эмуд, безумный поэт
Двери Подвала

ОБЪЯТИЯ МУЧЕНИКА

Это финальная сцена всего сценария, когда персонажи игроков наконец находят секретную базу воинов-мучеников. Как именно будет протекать последующая конфронтация, сильно зависит от того, чьей помощью успели заручиться герои и в чём именно эта помощь заключалась. Описанные ниже события рано или поздно приведут персонажей игроков к финальному противостоянию и позволят им узнать всё необходимое для того, чтобы сразу перейти к «Куанскому следу», следующему сценарию кампании (см. стр. 96).

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Персонажи игроков прибывают на базу ударного отряда мучеников ровно в тот момент, когда боевики заканчивают подготовку последней партии спасательных капсул к сбросу на Куа. На борту этих капсул находятся криокамеры с похищенными на «Кориолисе» мистиками. Эмиссара боевики отправи-

ли вниз давным-давно; к тому времени как герои доберутся до базы, его уже перевезут через джунгли и доставят на перевалочный пункт в окрестностях Монолита (см. «Куанский след»). То же самое касается Нура (или другого персонажа, которого герои пытаются спасти). Кое-кто из обитателей Подвала может снабдить персонажей игроков информацией, которая значительно облегчит задачу проникновения на базу (см. ниже).

Это открытая сцена, поэтому тебе как ведущему придётся импровизировать и самостоятельно решать, как будут действовать мученики во главе со своей предводительницей Саламой ак-Абад, отталкиваясь от принятых игроками решений.

✱ Приказы ударного отряда

Ударный отряд мучеников имеет чёткие приказы, предписывающие им, как действовать в случае обнаружения оперативной базы вооружёнными силами противника. Первоочередной зада-



чей является уничтожение врага и отправка оставшихся мистиков на Куа — в крайнем случае отправка может быть экстренной, то есть без предварительного сигнала о наличии «слепого» коридора от подкупленных контрабандистами стражников. Если уничтожить противника не получится, диакониса ак-Абад должна убедиться, что ему не удастся воспользоваться плодами своей победы. Взрывчатка уже заложена и готова к подрыву.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Самая важная информация, которую герои должны вынести из этой сцены, — это понимание того, что сквозь вспомогательный шлюз этого ангара на Куа регулярно сбрасывают спасательные капсулы. Пусть в тот момент, когда персонажи игроков впервые получают возможность взглянуть на ангар изнутри или снаружи, боевики запустят первую капсулу и начнут готовить к старту вторую. За этим процессом можно будет наблюдать и из самого ангара, и из космоса (если герои захотят проникнуть внутрь со стороны причала), и при помощи разведзонда или взломанной системы видеонаблюдения.

✳ **КУАНСКИЕ КАПСУЛЫ.** На момент начала «Куанского следа» боевики успеют отправить на Куа две спасательные капсулы с сообщениями, адресованными куанской группировке Воинов Благодатного Огня, в которых говорится о том, что настало время замечать следы и сворачивать операцию.

Во время и после сражения с боевиками персонажи игроков должны окончательно убедиться в правильности своих подозрений относительно их происхождения.

✳ **ОРДЕН.** Множество вещей на базе произведено на Залосе, а временный алтарь в честь Мученика косвенно подтверждает причастность Ордена Неприкасаемых к мистичду (см. врезку «Личные принадлежности» ниже).

✳ **ПОХИЩЕННЫЕ МИСТИКИ.** У каждого из оставшихся в ангаре пленников на лбу красуется крест. Чёрный крест — «мистик», белый — «не мистик».

После схватки в ангаре должна остаться хотя бы одна спасательная капсула, которую герои смогут обыскать в поисках улик.

✳ **ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ.** В память каждой спасательной капсулы заложен заранее рассчитанный курс, пункт назначения которого находится где-то на поверхности Куа. Проверка **ИНФОМАНТИИ** позволит героям скопировать данные из памяти капсулы, а проверка **НАУКИ** — совместить навигационную программу с пространственными координатами и вычислить конечную точку маршрута (заросший джунглями каньон у подножия плато Веркана в южном полушарии планеты).

БАЗА УДАРНОГО ОТРЯДА МУЧЕНИКОВ

Ударный отряд мучеников устроил оперативную базу в заброшенном грузовом ангаре. Причальная автоматика ангара давно сломана, так что боевикам пришлось соорудить направляющие и стартовую аппарель для сброса спасательных капсул на Куа. Механизм смонтирован на месте одного из воздушных шлю-

зов и позволяет отправлять и принимать спасательные капсулы в ручном режиме. Сама база обставлена очень по-спартански: клетки для заключённых, несколько коек, часовня Мученика и полевая кухня. Главное предназначение базы — содержание ожидающих транспортировки мистиков. Отправка спасательных капсул происходит, когда на зашифрованный коммуникатор приходит сообщение о появлении «слепого» коридора, не просматриваемого диспетчерской службой «Кориолиса».

✳ СИСТЕМЫ БЕЗОПАСНОСТИ И ГАРНИЗОН

Подступы к базе защищены системой безопасности. Её сенсоры размещены в магистральном тоннеле, к которому примыкает ангар. Зоны покрытия датчиков пересекаются, и если хотя бы один из них вывести из строя или уничтожить, то другие сразу заметят пропажу его сигнала из сети. Единственный способ пробраться незамеченным — это подключиться к системе безопасности удалённо, извлечь с сервера подходящие данные и «скормить» сенсорам закольцованный сигнал. Сложная (–2) проверка **ТЕХНОЛОГИКИ** позволит выждать момент, прошмыгнуть мимо сбоящего сенсора к распределительному щитку и либо отключить электроэнергию, либо взломать систему, пройдя экстремальную (–3) проверку **ИНФОМАНТИИ**. Безусловный успех первой проверки, успех второй проверки или сведения, полученные от Оул, позволят передвигаться, не опасаясь сенсоров системы безопасности. В случае провала любой из проверок датчики срабатывают, оператор на пульте наблюдения засекает нарушителей и включает бесшумную тревогу. Через несколько секунд дверь базы распахивается, и штурмовое подразделение воинов-мучеников бросается в атаку на персонажей игроков. Боевики предпочли не ослаблять гарнизон патрулями и целиком положились на удалённое наблюдение. Если герои успешно обойдут систему безопасности, они застигнут мучеников врасплох. В зависимости от времени суток на посту находится от одного до четырёх боевиков.

✳ **СИСТЕМА БЕЗОПАСНОСТИ.** Когда (и если) герои попытаются взломать систему датчиков при помощи **ИНФОМАНТИИ**, они обнаружат, что внутри ангара есть ещё один видеосенсор. Подключившись к нему, персонажи увидят стройные ряды криокамер и борт спасательной капсулы, установленной на направляющие стартовой аппарели. Ещё одна успешная проверка **ИНФОМАНТИИ** (или безусловный успех первой проверки) позволит взять управление камерой в свои руки и увидеть не только процесс сброса капсулы, но и устройство, похожее на приёмник внутренней связи. Это детонатор объектной мины, размещённой на несущей колонне причальных ворот так, чтобы взрыв не только повредил створки, но и разрушил построенную боевиками стартовую аппарель для спасательных капсул. Мину установила Салама ак-Абад — это её страховка на случай, если дела пойдут по-настоящему скверно. Активировать детонатор может только особая голосовая команда самой диаконисы, поэтому у героев при всём желании не выйдет взорвать базу — ни намеренно, ни тем более случайно.

ЛИЧНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Обыскав базу и тела воинов-мучеников, персонажи игроков могут найти кое-какие личные вещи. Вот некоторые примеры находок:

✳ **Молитвенные чётки.** Чётки с бусинами в виде миниатюрных черепов, вырезанных из дерева, камня и металла. Проверка **мудрости** позволит вспомнить, что такие чётки служат символом смерти, призванным напоминать праведнику о том, что всему в этом мире приходит конец и что однажды всё сущее рассыплется в прах и исчезнет.

✳ **Священное писание.** Залосский молитвенник с гимнами Мученику, на страницах которого приведён текст пророчества «О возвращении Тьмы», более полной версии стиха, строки из которого им уже доводилось слышать ранее (см. стр. 62 и 80):

*«Во тьму вернуться срок придёт,
Когда изгой без языка заговорит,
Когда сестра сестру убьёт,
Когда эпоха света слуг теней взрастит,
Когда на брата брат пойдёт.
Кто в царстве темноты живёт,
Тот свет узрит».*

✳ **Талисман Мученика.** Подвеска из метеоритного железа в форме змеи, кусающей свой хвост. Персонаж, обладающий навыком **мудрости**, сразу распознаёт в нём Уробороса — аспект Мученика, олицетворяющий вечность. Среди солдат такие подвески пользуются славой мощных защитных амулетов. Конкретно этот талисман несёт на себе благословение, которое даёт модификатор +2 при вознесении молитв Ликам, но только если это поможет персонажу избежать урона или совершить какой-нибудь самоотверженный поступок.

✳ **Кинжал.** Узорчатый залосский вибронож. Персонаж, обладающий навыком **мудрости**, сумеет прочесть надпись: «Праведный уравнитель».

✳ **Молитвенный коврик.** Молитвенный коврик с вышитыми на нём стилизованными космическими кораблями. Маленькие кораблики (персонаж с навыком **пилотирования** сразу опознаёт в них залосские «москиты» — скоростные торпедные шлюпки с антивещественным оружием на борту) идут на сближение с необычным судном, украшенным огромными зубчатыми крыльями. Успешная проверка **мудрости** или подходящее происхождение персонажа позволят распознать стиль, типичный для Залоса-Б, системы захиданских еретиков.

✳ ПЕРЕБОРУДОВАННЫЙ АНГАР

Приведённая ниже карта описывает обстановку только в самых общих чертах — ни самих боевиков, ни их личных принадлежностей на ней ты не найдёшь. Снаряжение и параметры воинов-мучеников описаны в разделе «Персонажи ведущего» (см. ниже), там же приведены предложения касательно их распределения по помещениям базы.

✳ **Транспортный колодец.** Просторный транспортный колодец глубиной в несколько этажей. Внутри колодца поддерживается невесомость, а расположенные на каждом этаже люки либо заварены, либо распахнуты настежь, либо — как на этаже, где расположена база мучеников, — легко открываются, отъезжая вперёд и вверх. Вдоль стен колодца проложены крепкие металлические лестницы.

✳ **Лестница и технический коридор.** При помощи лестниц и ведущих из колодца технических коридоров можно попасть в магистральный тоннель. Одна из дверей заварена, но другая не заперта и, похоже, регулярно используется по назначению.

✳ **Магистральный тоннель.** Этот тоннель достаточно широк для того, чтобы в нём могла разехаться пара грузовых платформ. Старые сенсоры неисправны, время от времени сбоят, и скавара Оул знает об этом (см. стр. 76): благодаря её указаниям герои могут незаметно для сидящего за пультом наблюдения оператора перемещаться по всему тоннелю.

✳ **Дежурное помещение.** Массивная дверь, отделяющая ангар от магистрального тоннеля, — это мощная дюралитовая плита на прочных вертикальных направляющих, позволяющих её опускать и поднимать. Стена напротив двери представляет собой открытый настежь гермозатвор огромного шлюза. Справа от входа установлен стол с компьютером, подключённым к валяющимся на полу древним кабелям. За этим пультом наблюдения обычно сидят дежурные. Если герои незаметно доберутся до двери и откроют её, они застанут дежурных боевиков врасплох, и первое, что те постараются сделать, — это занять место в ближайшем укрытии и открыть огонь по нарушителям.

✳ **Спальня и кухня.** Бывшее складское помещение, переоборудованное в спальню, обставленную двухъярусными армейскими койками. В центре комнаты располагается стол со стульями, в углу — санитарный блок, а у дальней стены — полевая кухня и компактный холодильник, подключённый к портативному термоядерному генератору непривычной конструкции (сложная (-2) проверка **технологии** позволит выяснить, что произведён он на одном из предприятий Ордена Неприкасаемых).

✳ **Часовня.** Импровизированный храм в честь Мученика с алтарём, на котором лежит с полдюжины девятихвостых плёток, власяниц и усаженных шипами повязок — стандартный инструментальный правоверного для умерщвления плоти во имя Мученика. Над алтарём и всей часовней доминирует изваяние, изображающее единственный Лик, почитаемый

БАЗА УДАРНОГО ОТРЯДА МУЧЕНИКОВ



2×2 МЕТРА



ЗОНА ВИДЕОНАБЛЮДЕНИЯ



1. Транспортный колодец
2. Лестница и технический коридор
3. Магистральный тоннель
4. Дежурное помещение
5. Спальня и кухня
6. Санитарный блок
7. Часовня
8. Ангар
9. Клетки
10. Криокамеры

11. Спасательные капсулы
12. Стартовая аппарель
13. Вспомогательный шлюз
14. Причалные ворота
15. Корабль Саламы ак-Абад
16. Объектная мина
17. Камеры
18. Вентиляционная решётка
19. Распределительный щиток

Орденом Неприкасаемых, — Лик Судьбы в ипостаси Мученика; на полу разложены молитвенные коврики, расшитые характерными для Ордена узорами, — всё это персонаж, не обладающий подходящим происхождением, сможет узнать, пройдя проверку **мудрости**. К стене подле изваяния Мученика прикреплен украшенный письменах пергамент. Текст представляет собой стих из «Статуты Урахак», записанный на старозалосском, и для того, чтобы его прочесть, потребуется отдельная проверка **мудрости**. Проверка **медикургии** позволит заметить, что пергаменту явно более 100 лет и что сделан он из человеческой кожи — судя по всему, письма были вытатуированы ещё при жизни мученика, а после его гибели срезаны, выделаны и сохранены в качестве реликвии. Текст практически слово в слово повторяет пророчество «О возвращении Тьмы» (см. врезку «Личные принадлежности» выше).

✿ **АНГАР.** Просторный ангар, в который можно попасть как изнутри (через дверь и открытый настежь гермозащитный внутренний шлюз), так и снаружи (через вспомогательные шлюзы). На стенах и полу красуются яркие чёрно-жёлтые знаки и надписи на зени, предупреждающие об опасностях декомпрессии и указывающие направление движения створок шлюзов, ворот и дверей. Потолок, оборудованный направляющими для мощного грузового крана, поддерживает сложная конструкция из дюралиевых балок и решётчатых ферм. У ворот смонтированы направляющие для грузовых платформ, на которых стоят три от-

ключённые до поры спасательные капсулы. Центр ангара совершенно пуст, зато вдоль стен разбросан всевозможный мусор, составлены в ряд металлические клетки, десяток криокамер и ещё одна спасательная капсула — включённая и готовая к старту.

✿ **КЛЕТКИ.** Крохотные прямоугольные клетки, сваренные из дюралиевых листов и стальных прутьев. Клетки не оборудованы туалетами, и от них исходит густое зловоние человеческих экскрементов. На тот момент, как персонажи игроков найдут базу мучеников, в клетках будет находиться шесть живых пленников (трое из них — мистики), которым приходится делить своё узилище с пятью мертвецами. Все пленники крайне истощены и настолько измучены, что едва отреагируют на появление персонажей игроков. Они будут подчиняться их командам, если это не потребует от них напряжения духовных или физических сил.

1. Кайра́н — женщина среднего возраста, торговка аррашем с Площади Пряностей (мистик).
2. Заира́ — молодая девушка, студентка Академии Компаньонов.
3. Фару́х — мужчина среднего возраста, докер из космопорта «Сальтаар».
4. Айша — апатичная девочка (мистик).
5. Дипа — перепуганная девочка.
6. Ариф Шаму́н — отчаявшийся мальчик, наследник богатого купца (мистик).



КОРАБЛЬ САЛАМЫ АК-АБАД

- ❖ **Криокамеры.** Криокамеры, аккуратно составленные друг на друга в штабель два на пять. Рядом со штабелем висит крюк грузового крана.
- ❖ **Спасательные капсулы.** Стандартные спасательные капсулы типа «Эрмат», установленные на гравитонные грузовые платформы. Успешная проверка **пилотирования** позволит определить, что произведены они на верфях Зенитийской Гегемонии. При помощи крана (и ещё одной проверки **пилотирования**) спасательные капсулы можно перемещать взад-вперёд по направляющим. Перемещение новой капсулы на стартовую позицию и подготовка её к пуску занимают несколько минут.
- ❖ **Стартовая аппарель.** Механизм для приёма и сброса спасательных капсул, смонтированный воинами-мучениками на месте второго вспомогательного шлюза. Круглый лепестковый гермозатвор вспомогательного шлюза оснащён генератором компрессионного поля, что позволяет использовать аппарель, не тратя времени на шлюзование.
- ❖ **Вспомогательный шлюз.** В помещении шлюза достаточно места для четырёх человек в экзоскафандрах. Шлюзование занимает несколько минут.
- ❖ **Причальные ворота.** Ворота исправны, но наглухо заварены техниками после произошедшего несколько циклов назад несчастного случая. Именно это обстоятельство и позволило боевикам прибрать ангар к рукам, не опасаясь ненужных проблем со Стражей или Вершителями.
- ❖ **Корабль Саламы.** «Москит» диаконисы ак-Абад пришвартован при помощи магнитных захватов на внешней обшивке станции неподалёку от вспомогательного шлюза. Крохотные размеры кораблика и его маскировочная расцветка гарантируют, что заметить его сможет только тот, кто знает, где искать.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Ключевыми персонажами ведущего в этой сцене являются диакониса ак-Абад и её воины-мученики.

САЛАМА АК-АБАД, ДИАКОНИСА УДАРНОГО ОТРЯДА ВОИНОВ-МУЧЕНИКОВ

Салама — закалённый ветеран тернового похода против захиданских еретиков Залоса-Б. Твёрдость её веры непоколебима, и она всегда готова послужить делу Мученика как пламенной молитвой, так и своей грозной вибросекирой. Однако Салама отнюдь не безумная фанатичка — фанатичные безумцы не становятся диаконами Ордена. Она знает, когда нужно стоять до конца, а когда приходит время отступить, чтобы перегруппироваться, подготовиться и нанести противнику новый, более точный и продуманный удар.

Внешний вид: коротко стриженные чёрные волосы. Левый висок тщательно выбрит и украшен татуировкой с изображением Змея Мученика — Уробороса. Облачена в тяжёлую чёрную броню Ордена Неприкасаемых, покрытую священными символами и узорами. Шлем она не носит.

Характерные черты: когда говорит, смотрит в пространство над головой собеседника. Никогда не стоит на месте, даже когда разговаривает. И в сражении, и во время беседы то и дело цитирует священные тексты и гимны.

ТОРПЕДНАЯ ШЛЮПКА ТИПА «МОСКИТ»

«Москиты» — это высокоскоростные космические шлюпки, рассчитанные на одного пилота, одного пассажира и метрическую тонну полезного груза. Внутрь этого кораблика практически невозможно проникнуть без дозволения диаконисы ак-Абад, а его система безопасности напрямую подключена к системе самоуничтожения. Сначала корабельный интеллект предупредит нарушителя, а если тот проигнорирует предупреждение, то сработает антивещественная бомба, заряд которой равен по мощности заряду антивещественной торпеды. Взломать систему безопасности сложно, но возможно. Для этого одному персонажу потребуется пройти экстремальную [–3] проверку **информантии**, а другому — одновременно с ним — сложную [–2] проверку **технологии**. Если оба персонажа добьются успеха, системы безопасности и самоуничтожения отключатся, а отправленный в перегрузку корабельный интеллект откроет кокпит и позволит пилоту занять место в кабине.

Класс: I

Верфь: Каррмеррак (Залос)

Энергия: 3

Прочность: 2

Манёвренность: 2

Заметность: –3

Броня: 3

Скорость: 4

Модули: каюта-ячейка (1 место), грузовой отсек (1 тонна), торпедно-минный отсек (антивещественная торпеда, ионная торпеда, 4 мины)

Усовершенствования: аэродинамическая конструкция, система маскировки, улучшенные маневровые двигатели, корабельный интеллект

Цена: 630000 бирров

АРТЕФАКТЫ И ЗАСЕКРЕЧЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Некоторые фракции Третьего Горизонта обладают уникальными засекреченными технологиями — плодами исследований в области оружейных систем и таинственных артефактов, наследия эпохи Падения Врат. Об этих технических диковинах и о том, как использовать их в своих приключениях, можно узнать из брошюры «Артефакты и засекреченные технологии».

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 4, эмпатия 5

Здоровье: 14

Рассудок: 14

Репутация: 6

Навыки: ближний бой 4, наблюдательность 4, стрельба 4, лидерство 3, скрытность 3, влияние 3, пилотирование 1, инфомантия 1, технология 1

Достоинства: диакониса, праведное учение, путь Мученика, технологии Ордена

Броня: чёрный панцирь Ордена (7)

Оружие: жертвенный пистолет (самонаводящиеся мини-ракеты), вибросекира, тактический щит, антивещественная граната. На случай если герои захотят обыскать её тело, считай, что у неё при себе 4 комплекта боеприпасов (самонаводящиеся мини-ракеты) для вулкан-пистолета

Снаряжение: персональный коммуникатор-ларингофон (I), «Москит»

- ⊗ **Диакониса.** 2 пункта тьмы. Салама — прекрасный тактик и расчётливый стратег. Благодаря этому достоинству она и все воины-мученики, которые слышат её голос, при проверке инициативы бросают два кубика и выбирают тот, на котором выпал лучший результат.
- ⊗ **Праведное учение.** Салама знает наизусть не только все священные писания Ордена Неприкасаемых, но и догматы лжеучения Церкви Ликов. Когда диакониса ак-Абад пускает в дело не свою вибросекиру, а тонкое искусство дипломатии, обширные религиозные познания позволяют ей доносить до людей свою точку зрения и с лёгкостью склонять их на свою сторону. Она получает модификатор +2 при проверках влияния.
- ⊗ **Путь Мученика.** Салама прошла Путь Мученика — экспериментальный комплекс психофизической подготовки, в результате которого её разум обрёл несокрушимую крепость (+5 пунктов рассудка), а тело подверглось ряду священных бионических модификаций (+5 пунктов здоровья).
- ⊗ **Технологии Ордена.** Сан диаконисы Ордена обеспечивает Саламе ак-Абад доступ к целому арсеналу засекреченных технических средств. Для этой операции она ограничилась модифицированным для тайных операций «Москитом» (см. выше), жертвенным пистолетом, освящённой антивещественной гранатой и самонаводящимися боеприпасами для вулкан-оружия. Самонаводящиеся боеприпасы обеспечивают +2 при проверках стрельбы. Антивещественная граната считается зажигательной гранатой (см. таблицу 6.12 на стр. 129 книги «Кориолис. Третий Горизонт») с мощностью взрыва 10. Жертвенный пистолет — это благословлённый вулкан-пистолет, который обеспечивает Саламе модификатор +3 при проверках стрельбы в еретиков (т. е. практически в каждого, кто не является членом Ордена Неприкасаемых).

ВОИНЫ-МУЧЕНИКИ

Когда на базу явятся персонажи игроков, все воины-мученики получат ясный и чёткий приказ — уничтожить врагов Ордена любой ценой. Они будут работать как одна команда, вести автоматический огонь, намечать и контролировать сектора обстрела, активно применять укрытия и т. п. Им больше нет нужды скрываться, и они обрушат на героев всю мощь своего смертоносного арсенала, включая самонаводящиеся боеприпасы и фугасные гранаты. Как и боевики, с которыми персонажи игроков уже сталкивались в Саду Неприкасаемых, эти воины боятся не смерти, а позора в глазах своих товарищей. Если воины-мученики не получают подавляющего преимущества уже в первом раунде сражения, они станут тратить дополнительные шестёрки на преодоление травматического порога своего оружия, стремясь нанести героям как можно более тяжёлые (желательно смертельные) травмы.

Внешний вид: мужчины и женщины в чёрных кафтанах и поддетой под них лёгкой броне.

Характерные черты: нарушают молчание только для того, чтобы отдать приказ. В плену и на допросе будут либо молчать, либо славить Мученика.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 3

Здоровье: 7

Рассудок: 5

Репутация: 4

Навыки: ближний бой 4, скрытность 3, медикургия 3, наблюдательность 3, стрельба 3, влияние 1

Достоинства: фанатизм

Броня: лёгкая броня (4; доп.: встроенное оружие (вибронож)

Оружие: вулкан-карабин (самонаводящиеся мини-ракеты), вибронож (встроен в броню), фугасная граната

Снаряжение: персональный коммуникатор-ларингофон (I), личные принадлежности (см. одноимённую врезку выше). На случай если герои захотят обыскать тела, считай, что у каждого из них при себе 6 комплектов боеприпасов (самонаводящиеся мини-ракеты) для вулкан-карабинов

- ⊗ **Фанатизм.** 2 пункта тьмы. Слепая вера воинов-мучеников позволяет им преозмодать любые раны. Утратив боеспособность, мученик медленно приходит в себя с 2 пунктами здоровья.

СОБЫТИЯ

Финальная битва между персонажами игроков и воинами-мучениками — это основное событие сцены, но ты, конечно, можешь использовать описанные ниже события, чтобы сделать концовку сценария как можно более напряжённой и запоминающейся.

ШТУРМ БАЗЫ МУЧЕНИКОВ

На этапе строительства станции «Кориолис» заброшенный ангар, в котором обосновались боевики, использовался как грузовой при-

чал. После завершения строительства — уже на этапе монтажа реактора — им пользовались ещё два или три раза для подвоза запчастей. Несколько циклов назад произошёл несчастный случай, в ходе которого причальные ворота самопроизвольно открылись, ангар подвергся декомпрессии, и всё его содержимое выбросило в открытый космос. После этого помещение окончательно списали, а причальные ворота и входную дверь заварили. На первый взгляд ангар и сейчас выглядит заброшенным и запечатанным, но при ближайшем рассмотрении выяснится, что двери вскрыты при помощи плазменного резака, а к проложенным по потолку кабелям из вентиляции тянется врезка.

Боевики ударного отряда отремонтировали и переоборудовали ангар под свои нужды, используя материалы, которые доставила им Дара Хирша, контрабандистка, промышленная в окрестностях Куа. Поскольку в ангар ведёт только одна дверь, его очень легко защищать, а для того, чтобы нарушители не подошли незамеченными, боевики подключились к старой системе безопасности и приспособили её под свои нужды.



✳ **Воины-мученики.** На момент прибытия персонажей игроков в ангаре находятся семь воинов-мучеников, включая диаконису ак-Абад. Если ты как ведущий потратишь от 1 до 3 пунктов тьмы (см. стр. 57 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), им на помощь может прийти подкрепление. То же самое произойдёт, если герои, пробираясь через Санаторий, попались на глаза самаритянам (см. стр. 64).

✳ **Расписание дежурства.** Во время операции боевики ударного отряда живут по куанскому времени, поэтому большая часть боевиков будет бодрствовать в утреннюю, дневную и вечернюю стражу.

✳ **Часовня.** Молебны в честь Мученика принято возносить по утрам и с наступлением вечерней стражи (персонажу, обладающему навыком **мудрости** или подходящим происхождением, будет об этом известно). День боевики проводят в ангаре — тренируются, допрашивают и пытаются пленников или готовят их к транспортировке на Куа.

Самый очевидный способ проникновения в ангар — через дверь и магистральный тоннель, но если персонажи игроков подойдут к делу вдумчиво, то можешь вознаградить их, дав возможность отвлечь внимание боевиков или позволив проникнуть на базу иным путём.

✳ **Дверь и магистральный тоннель.** Дверь заперта простым кодовым замком, который можно взломать, пройдя проверку **инфомантии**, или просто отключить, пройдя проверку **технологии** (любая из этих проверок считается продолжительным действием), так что главное, о чём персонажам игроков предстоит позаботиться, — это установленная в тоннеле система безопасности. Если герои отключат электроэнергию, то для того, чтобы открыть дверь, понадобится непростая (–1) проверка **силы**.

✳ **Система безопасности.** Смотри раздел «Системы безопасности и гарнизон» на стр. 83. Если герои отключат электроэнергию, вся система безопасности базы тоже отключится.

✳ **Выход в открытый космос.** Персонажи игроков могут выйти в открытый космос через соседние с ангаром отсеки и добраться до места по обшивке станции. Причальные ворота наглухо заварены — их открыть не получится. Чтобы проникнуть внутрь через шлюз с лепестковым гермозатвором, потребуется сложная (–2) проверка **технологии**. Если в результате этой проверки герои получат хотя бы две шестёрки, им заодно удастся незаметно вывести из строя механизм стартовой аппарели и гарантировать, что оставшиеся капсулы не покинут ангар. При желании герои могут попытаться обойти протоколы безопасности второго вспомогательного шлюза, пройдя проверку **инфомантии**: в случае успеха процедура шлюзования не запустится, и оба гермозатвора откроются одновременно, вызвав в ангаре взрывную декомпрессию (см. стр. 57). Компрессионные поля не работают со времён того самого несчастного случая, так что пострадают все находящиеся в ангаре люди, включая пленников. Клетки

привинчены к полу, поэтому в космос пленников не унесёт, но против вакуума они будут беззащитны. Воспользуйся правилами на странице 99 книги «Кориолис. Третий Горизонт» или просто выбери, кто из пленников выживет, а кто погибнет. Прими во внимание, что подростки и взрослые обладают **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕМ** 2 и запасом здоровья 5, а дети — **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕМ** 1 и запасом здоровья 3 (навыка **СИЛЫ** нет ни у кого из пленников).

- ✳ **КАБЕЛИ.** Заняв ангар, боевики ударного отряда мучеников сделали врезку в систему энергоснабжения Подвала, полностью обеспечив свою новую базу электричеством. Из-за близости ангара к главному реактору станции энергоснабжение до сих пор работает относительно стабильно, невзирая на долгие годы пренебрежения со стороны технических служб. Персонажи игроков могут отключить электроэнергию в ангаре, пройдя проверку **ТЕХНОЛОГИКИ**, но для этого кому-нибудь придётся взобраться по вентиляционному каналу — если герой при этом провалит непростую (–1) проверку **СКРЫТНОСТИ**, воины-мученики услышат шум и поднимут тревогу.
- ✳ **ВЕНТИЛЯЦИОННАЯ РЕШЁТКА.** Через открытую вентиляционную решётку можно проникнуть в комнату, где боевики ударного отряда устроили часовню. Лаз очень тесный, и пробраться сквозь него сможет только очень маленький персонаж — либо ребёнок или экилибри, либо взрослый с показателем **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ** не выше 2.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

✳ ПОСЛЕДНЕЕ СРЕДСТВО

Если герои дадут Саламе ак-Абад уйти или возьмут её в плен, можешь потратить 2 пункта тьмы, чтобы диаконаиса произнесла в свой ларингофон кодовую фразу: «Победу праведника осеняет Мученик!» Эта команда запустит обратный отсчёт, по окончании которого сдетонирует заложенная в ангаре взрывчатка.

- ✳ Персонажи игроков могут успеть найти заложенную взрывчатку до того, как закончится обратный отсчёт. Если герои ещё не знают, где она заложена (см. «Система безопасности и гарнизон» на стр. 83), для этого им потребуется успешная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**. Обезвредить мину можно либо двумя проверками **ТЕХНОЛОГИКИ** (два продолжительных действия), либо одной сложной (–2) проверкой **ИНФОРМАЦИИ** (одно продолжительное действие). Провал любой из проверок приведёт к взрыву.
- ✳ Заряд взрывчатки — это средняя объектная мина весом около 10 килограммов (мощность взрыва 8; порог 1). Если мина взорвётся, она разрушит причальные ворота и оба вспомогательных шлюза, но одна из спасательных капсул при этом уцелеет (она может пригодиться героям в следующем сценарии).
- ✳ Согласно правилам взрывов (см. стр. 98 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), все, кто окажется в рамках ближней дистанции, станут жертвами ситуативной атаки с мощностью взрыва 8. Всем остальным находящимся в ангаре придётся иметь дело с ситуативной атакой с мощностью взрыва 2.





ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ ЛИКА

Нетленна плоть в объятьях цепких стужи,
 Но сеть разорвана, и соловей летит!
 Один воспрянет, песнею разбужен,
 Другой уснёт навек, поруган и забыт.
 Безмолвной песни трель вам путь укажет
 За горизонт, где распростёрты крылья тьмы.
 На родичей моих груз тяжкий ляжет —
 Звёзд океан безбрежен, но едины мы.

Эмиссар Наби-му-Кад, Вестник

Кроме того, всем выжившим после взрыва предстоит пережить ещё и взрывную декомпрессию (см. стр. 57). Остановить декомпрессию можно, восстановив работоспособность генератора компрессионного поля (непростая (–1) проверка **ТЕХНОЛОГИКИ**, продолжительное действие).

Цена: 2 пункта тьмы.

✱ РЕЗОНАНС — ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ ЛИКА

Когда персонажи игроков будут уже на подходе к тайной базе боевиков, можешь позволить герою-мистику получить последнее послание от Эмиссара. Используй это событие как знак того, что персонажи на правильном пути, и заодно как способ усилить напряжение накануне финальной битвы.

Двигаясь вверх по центральному колодцу, за пару десятков метров до уровня, где находится занятый боевиками ангар, персонаж-мистик внезапно испытает острый приступ головной боли. Его глаза затянёт тёмная пелена, и все звуки смолкнут. Как только в тишине зазвенит уже знакомая ему мелодия, сердце героя начнёт бешено колотиться, и ему придётся пройти непростую (–1) проверку **ПСИХОМИСТИЦИЗМА**, чтобы не забиться в судорогах и не получить 2 пункта стресса. На смену мелодии придёт шёпот, который прочтёт короткую стихотворную строфу на майранском (см. врезку слева), а после всё смолкнет — приступ прекратится. Этот шёпот — эхо последних мыслей Эмиссара, очнувшегося за несколько секунд до того, как крышка криокамеры закрылась, погрузив его в криосон.

- ✱ Ты как ведущий должен знать, что смерть (и тем более криогенная заморозка) физического тела не всегда является для Эмиссаров непреодолимым препятствием.
- ✱ Эта песня — предупреждение о том, что Искупление Назарима возвращается и что крылатый корабль весталок уже бороздит просторы Третьего Горизонта (персонажи игроков узнают об этом только по мере развития сюжета «Куанского следа»).
- ✱ Наконец, в песне содержится намёк на других Эмиссаров, разлетевшихся по всему Третьему Горизонту, — подробнее об этом будет рассказано в эпилоге книги (см. стр. 188).

Цена: 1 пункт тьмы.

КОНЕЦ ТРЕТЬЕГО АКТА

Третий акт «Пробуждения Мученика» заканчивается на самом дне Подвала. Персонажи игроков видят истинное лицо Ордена Неприкасаемых — пока всё идёт согласно плану Астурбана и Зенитийской Гегемонии (см. стр. 5). Да, герои могут одолеть ударный отряд мучеников, но победа будет неполной. Даже если они спасут всех находящихся в ангаре пленников, среди них не будет ни Нура, ни Эмиссара — их и остальных похищенных ещё только предстоит разыскать. Начало следующего сценария этой кампании сильно зависит от того, чего именно сумели добиться персонажи игроков и как именно закончилось их противостояние с боевика-

ми ударного отряда мучеников. Если кто-нибудь из воинов-мучеников выжил, на допросе он будет либо молчать, либо благодарить Мученика за ниспосланное испытание. Конечно, пытки рано или поздно развяжут ему (или им) языки, но готовы ли герои зайти настолько далеко в своём стремлении узнать правду?

- ✿ Они не знают местоположение куанской базы — этой частью операции занимается другая ячейка, которой командует приор Шабун Кемаль (см. стр. 163).
- ✿ Они знают, что некоторые пленники не являются мистиками — это будущие рабы, плата за возможность пользоваться контрабандистскими каналами между «Кориолисом» и Куа.

ПОСЛЕДСТВИЯ

События этого сценария, естественно, будут иметь серьёзные политические последствия — если, конечно, герои расскажут судьбе Кураан обо всех своих открытиях и находках.

✿ Празднование Циклад

Если персонажи игроков вернутся в Ядро, они успеют как раз к началу многодневных празднеств в честь Циклад. Это время, когда лавочники украшают витрины своих магазинов, религиозные шествия неспешно перемещаются по Кольцу, а огромные толпы собираются на Центральной Площади на массовые молебны. После мистификации и исчезновения Эмиссара многие пребывают в смятении и ищут утешения в религии. На станцию постоянно прибывают новые паломники, толпы становятся всё больше, и люди всё сильнее опасаются наступления новой смутной эпохи. То тут, то там по-прежнему случаются шумные демонстрации и вспыхивают гражданские беспорядки, и с каждым днём это происходит всё чаще.

✿ Судья Кураан берёт дело в свои руки

Судья Кураан передаст рапорт персонажей игроков Страже и позаботится о том, чтобы информация «утекла» в «Глашатай». Она руководствуется исключительно собственными карьерными интересами и не имеет никакого отношения к гегемонистам и Астурбану, однако её действия сыграют заговорщикам на руку. Кураан также поручит персонажам игроков продолжить расследование (если они, конечно, ещё не решились довести начатое до конца самостоятельно). При помощи вершительницы Кош Кураан сможет ещё некоторое время сдерживать начало официального расследования и, если нужно, даже сумеет утаить до времени координаты места посадки капсул, чтобы гарантировать, что вся слава спасения Эмиссара достанется именно ей. Времени не так много (в зависимости от того, насколько стремительно развивался сюжет «Пробуждения Мученика», до Циклад может оставаться один или два дня) — но надежда разыскать Эмиссара до наступления нового цикла у неё ещё есть.

- ✿ Они не знают, что контрабандисты связаны с Синдикатом.
- ✿ Найденные в ангаре улики неопровержимо указывают на залосское происхождение ударного отряда и, таким образом, на их связь с Орденом Неприкасаемых.

Быть может, персонажи игроков решат не терять времени и сразу отправиться на Куа, например воспользоваться одной из тех капсул, что остались в ангаре (и каким-то чудом уцелели после взрыва)? Быть может, они сначала вернутся в Ядро, чтобы отчитаться перед судьёй Кураан? От этого решения зависит, как именно начнётся следующий сценарий и насколько сильно успеет остыть след похитителей к тому моменту, как герои ринутся за ними в погоню.

✿ Экстренный выпуск

Репортаж «Глашатай» о событиях в Подвале вызовет бурю возмущения, и Санаторий осадит огромная разъярённая толпа. Стражники, пусть и с неохотой, но вынуждены будут служить живым щитом между жаждущими возмездия гражданами и представительскими Ордена на территории станции — Санаторием в Ядре и посольской резиденцией в Шпиле. В зависимости от того, насколько гладко прошёл штурм ангара, Стража может попытаться присвоить всю славу себе, но в народе в любом случае начнут ходить упорные слухи о том, что поиски решения сложившейся проблемы поручены «группе сторонних специалистов» (персонажам игроков).

✿ Другие фракции

Новости о причастности Ордена Неприкасаемых к похищению Эмиссара побудят фракции Совета к активным действиям.

- ✿ **Консорциум.** Особый отдел немедленно займётся поисками Эмиссара — сначала на «Кориолисе», а затем и на Куа.
- ✿ **Орден Неприкасаемых.** Орден решительно заявит о непричастности к похищению Эмиссара и тайно начнёт внутреннее расследование, призванное выяснить, кто именно занимался финансированием операции Воинов Благодатного Огня.
- ✿ **Дракониты.** Находящиеся на борту станции агенты фракции начнут собственное тайное расследование.
- ✿ **Церковь Ликов.** Церковь поспешит осудить любые проявления религиозного экстремизма, а архигерата Вазима Умм, представительница фракции в Совете, сделает официальное заявление, в котором объявит, что Церковь Ликов считает Эмиссаров посланниками Ликов и почётными гостями человечества и запрещает своим прихожанам при каких бы то ни было обстоятельствах чинить им какой бы то ни было вред.





КУАНСКИЙ СЛЕД

Куанские джунгли полны чудес — целебных трав и вздымающихся к самым небесам деревьев, крошечных насекомых и легендарных азазинов. Исследователям предстоит совершить ещё немало открытий под пологом дождевых лесов этой неизведанной планеты, но любопытствующему путешественнику, несомненно, придётся по нраву Естественнаучный музей Тегемонии, где собрана огромная коллекция местных насекомых, моллюсков и амфибий, а также чучел всевозможных лесных зверей.

Ибсалим дин-Нивир
Куа, изумрудная планета

ВВЕДЕНИЕ

Вторая глава кампании «Милость Ликов» перенесёт персонажей игроков на планету зенитийцев Куа, где им предстоит узнать, что же случилось с похищенным Эмиссаром. Эта история начинается в жарких джунглях, затем её действие переносится в Конгломерат и заканчивается у самого подножия Монолита.

«Куанский след» — это сценарий из трёх открытых актов, в которых герои могут достичь поставленных целей самыми различными путями. У каждого акта есть начальная и конечная сцена, но, как и в «Пробуждении Мученика», остальные сцены можно выстраивать в произвольном порядке. Действие «Куанского следа» разворачивается сразу после завершения «Пробуждения Мученика».

ПРЕДЫСТОРИЯ

Ещё на этапе планирования операции Воины Благодатного Огня и их союзники-самаритяне быстро поняли, что допросить и изучить всех похищенных мистиков (не говоря уже об Эмиссаре) на борту «Кориолиса» не получится. Поэтому руководители ударного отряда мучеников вышли на связанных с Синдикатом работорговцев и поручили им наладить тайное сообщение между Подвалом «Кориолиса» и Куа. В окончательном виде схема выглядит следующим образом: похищенных людей погружают в криостазис и сбрасывают на Куа в старых спасательных капсулах. В точке приземления живой груз собирают контрабандисты, работающие на Артира Голама, акбара небольшой транспортной компании, после чего криокамеры перевозят по реке Рамйше в Конгломерат. Когда груз прибывает в Маленький Алголь, его тщательно инспектирует эмир-контрабандист дол-Куассар, после чего криокамеры с мистиками отправляются на базу ударного отряда в Сультранских болотах — конечную точку этого долгого маршрута.

Разрушенный город Сультра был заброшен после наводнения в 57 ц. к. и быстро превратился в идеальное место для всех окрестных любителей проворачивать тёмные дела вдали от бдительного ока закона. Гаддар-и-Абрар, лжепроповедник, внедрённый Астурбаном в ряды воинов-мучеников, помог им отыскать некогда принадлежавшее «Фонду» здание центра исследования гиперболезни и переоборудовать его в оперативную базу, где пленников, переживших долгое и опасное путешествие в криостазисе, должны были допрашивать, пытать и в конце концов казнить — та же судьба была уготована и Эмиссару.

✱ ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИНТРИГИ

Даже если персонажи игроков не расскажут судьбе Кураан обо всём, что им удалось узнать в Подвале, рано или поздно факт причастности Ордена Неприкасаемых к мистицизму станет достоянием общественности, и дипломатическая миссия этой фракции на станции «Кориолис» окажется под серьёзным давлением. В ответ Орден начнёт бряцать оружием, а «Глашатай» непременно раструбит о внеплановых учениях с участием двух кафедральных крейсеров — «Нимба» и «Бурана», закончившихся массированными учебными стрельбами с применением антивещественного оружия. Эта эскалация — ключевой компонент плана Астурбана (точнее, Искупления Назари-ма), призванного спровоцировать открытый конфликт между Орденом Неприкасаемых и Консорциумом при поддержке флота и солдат Легиона.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Ниже вы найдёте краткое содержание трёх актов «Куанского следа»:

✱ АКТ 1. ЗАТЕРЯННЫЕ В ДЖУНГЛЯХ
(СТРАНИЦА 100)

В начале первого акта персонажи игроков окажутся в жаркой, влажной и смертельно опасной глуши дремучих джунглей Верканы. Чтобы выследить похитителей Эмиссара, героям предстоит не только выжить, но и проявить недюжинные дипломатические способности.

✱ АКТ 2. МАЛЕНЬКИЙ АЛГОЛЬ
(СТРАНИЦА 125)

Второй акт начинается, когда героям наконец удаётся выбраться из джунглей. Персонажи игроков оказываются в Конгломерате и продолжают поиски похитителей Эмиссара, но у них на пути встаёт гашишин Ордена Неприкасаемых. Расследование начинается на запутанных и грязных улочках в окрестностях порта Хабал, а заканчивается визитом во дворец дабаранского аристократа по имени Леод дол-Куассар.

✱ АКТ 3. СУЛЬТРАНСКИЕ БОЛОТА
(СТРАНИЦА 155)

В третьем акте герои добираются до затопленного города Сультры и находят заброшенный

научно-исследовательский центр «Фонда», где боевики ударного отряда держат Эмиссара и других пленных мистиков. В конце персонажам игроков предстоит получить откровение, касающееся будущего всего Третьего Горизонта.

ФРАКЦИИ И ГРУППИРОВКИ

На Куа за власть и богатство борется множество фракций и группировок, однако главной политической силой «Куанского следа» является Зенитийская Гегемония в лице Астурбана, своей могущественной тайной полицией. Второстепенными силами (поскольку их влияние на политической арене гораздо меньше) являются партизаны-шаукары и служба внешней безопасности компании «Нестера».

✱ АСТУРБАН

План Астурбана состоит в том, чтобы очернить Залос и Орден Неприкасаемых и свергнуть «Кориолис» в хаос. Зенитийская Гегемония стремится усилить напряжённость в отношениях между Консорциумом и Орденом, а затем воспользоваться неразберихой, чтобы захватить власть над «Кориолисом» и возглавить кампанию во имя установления мира и стабильности на просторах Горизонта. Агентами Астурбана в этом сценарии выступают Гаддар-и-Абрар, лжепророк, внедрённый в ударный отряд мучеников в Сультранских болотах (см. третий акт), и Акуба Кош, вершительница на службе у судьи Нигелии Куран. Кош явилась на Куа, чтобы гарантировать лояльность дол-Куассара (или заставить его замолчать навсегда), а заодно убедиться, что персонажи игроков продолжают расследование в нужном ключе — с воинами-мучениками и Орденом Неприкасаемых в роли преступников и беспощадных злодеев (см. второй и третий акты).

✱ УДАРНЫЙ ОТРЯД МУЧЕНИКОВ

Вплоть до третьего акта, когда герои доберутся до базы воинов-мучеников, ударный отряд будет взаимодействовать с персонажами игроков через посредников и агентов. Руководит куанской частью операции приор Шабун Кемаль, командир Воинов Благодатного Огня, — именно по его приказу была организована деятельность кориолиссской ячейки отряда. Сам он, впрочем, ни за что не выдаст ничего ни о себе самом, ни о своём отряде, ни о его операциях — даже попытки не заставят его говорить. Руководство операцией на местах осуществляла первая помощница приора диакониса Салама ак-Абад — именно она наняла Артира Голама и дабаранского эмира-контрабандиста дол-Куассара. И тот и другой, соответственно, считают, что мозговой центр операции находится именно на «Кориолисе». Артир должен был собирать спасательные капсулы и переправлять извлечённые из них криокамеры дол-Куассару. Все пленники, помеченные белыми крестами (не мистики), поступали ему в счёт оплаты за транспортировку криокамер с мистиками (отмеченных чёрными крестами) в заранее условленное место в Сультранских болотах.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Ключевые действующие лица этого сценария разделены по признаку принадлежности к той или иной группировке, преследующей собственные цели, зачастую прямо противоположные целям персонажей игроков. Сначала героям предстоит столкнуться с членами шайки контрабандистов на службе у Воинов Благодатного Огня:

- ✱ **Артир Голам** — акбар транспортной компании и контрабандист (см. стр. 117);
- ✱ **Рамсёс** — предводитель шайки контрабандистов, называющих себя Шакалами Рамсеса (см. стр. 104);
- ✱ **Табра Гатан** — бригадир представительства Артира Голама в Маленьком Алголе (см. стр. 131);
- ✱ **Леод дэр дол-Куассар** — дабаранский аристократ и контрабандист, проживающий в Маленьком Алголе (см. стр. 141);
- ✱ **Джаджа Дуга** — оружейница и инженер на службе у дол-Куассара (см. стр. 142).

Воины Благодатного Огня не принимают активного участия в приключении до тех пор, пока персонажи игроков не доберутся до их тайной базы:

- ✱ **Шабун Кемаль** — командир ударного отряда воинов-мучеников (см. стр. 177);
- ✱ **Атаия** — убийца на службе Ордена Неприкасаемых, которой поручено уничтожить все улики, связывающие Маленький Алголь с ударным отрядом мучеников (см. стр. 131);
- ✱ **Кезайя-Вен** — весталка, капитан «Белого мотылька» и агент Императора Первого Горизонта (см. стр. 171).

Прочие действующие лица:

- ✱ **Гаддар-и-Абрар** — агент Астурбана в рядах Воинов Благодатного Огня (см. стр. 177);
- ✱ **Акуба Кош** — вершительница и агент Астурбана (см. стр. 143).

Некоторые персонажи, которые сыграют в этом сценарии второстепенную роль:

- ✱ **Раквин Бирбазил** — представительница Синдиката в посёлке Байбашин (см. стр. 118);
- ✱ **Хаким и Акида** — разведчики партизан-шаукаров, действующих в районе Верканы (см. стр. 104);
- ✱ **Дали Осман** — командир партизанского отряда шаукаров (см. стр. 119).



✱ ДАБАРАНСКИЙ АРИСТОКРАТ

Леод дол-Куассар — дабаранский аристократ, пользующийся значительным влиянием в Маленьком Алголе. Он живёт в одном из заброшенных мраморных дворцов, раскиданных по многочисленным островам Города Сановников. Снаружи дворец выглядит столь же обшарпано и непрезентабельно, сколь и окружающие его руины, но при взгляде изнутри поражает невероятной, типично гегемонистской роскошью отделки и убранства. Мечтой эмира-контрабандиста является пропуск в высшее общество Монолита — именно сладостные посулы агентов Астурбана, поманивших его исполнением этой мечты, и заставили дол-Куассара взяться за работу для ударного отряда мучеников. Сейчас, когда мученики вдруг принялись замечать следы, обеспокоенный за свою жизнь Леод превратился для Астурбана из полезного актива в досадную проблему.

✱ РАБОТОРГОВЦЫ

Артир Голам, акбар небольшой транспортной компании, поручил местным контрабандистам — Шакалам Рамсеса — поиски спасательных капсул, сброшенных воинами-мучениками в окрестностях плато Веркана. Найденные капсулы контрабандисты прячут в джунглях, а извлечённые из них криокамеры грузят на вездеход и доставляют в посёлок Байбашин, расположенный на берегу реки Рамиши. Шаукары уже заинтересовались возросшей активностью контрабандистов и организовали наблюдение за местом приземления спасательных капсул.

✱ ПАРТИЗАНЫ-ШАУКАРЫ

Шаукары — это революционное движение, ответ на тиранию фракций и крупных компаний в адрес простого народа и коренного куанского населения. Действует эта военизированная организация в южных куанских провинциях, а её методы заключаются в основном в вооружённой борьбе против угнетателей и их наймитов. Название её происходит от имени человека, известного как Шаук — «батрак, который сказал нет», — работника, который отказался выполнять приказ своего бригадира и ушёл с плантации. Шаука именуют Кад ху-Ганом — так куанцы называют проповедников-самоучек, не читавших священных писаний, но способных цитировать их наизусть, пророков, с которыми говорят сами Лики. Ходят слухи, что Лики велели Шауку бродить по джунглям от плантации к плантации, тайно обучая работников искусству чтения и письма и рассказывая им о том, что вокруг них повсюду, куда ни пойдешь, живут другие могущественные плантаторы и другие батраки — такие же обездоленные и угнетённые, как и они сами. Движение, созданное Шауком, вскоре и породило воинов-шаукаров, повстанцев, идеалам и идеям которых в той или иной мере симпатизируют все страты куанского общества, но в первую очередь, несомненно, представители низших его сословий.

✱ СОГОИ

Куанские джунгли — родина потомков первопоселенцев, прибывших на просторы Третьего Горизонта задолго до начала кровавой эпохи Падения Врат. Племена согоев живут прак-

тически в полной гармонии с природой и сознательно отвергают все удобства современной цивилизации. Есть среди них и оседлые земледельцы, и охотники, кочующие под сенью дремучих экваториальных лесов, и рыбаки, путешествующие по бесчисленным протокам дельты Рамиши. Их познания, касающиеся местных растений и животных, неизмеримо обширнее тех, которыми обладают самые просвещённые из современных колонистов. Древние ремесленные и охотничьи традиции позволяют согоям сытно есть, иметь крышу над головой и одеваться в одежды, сшитые из яркого и очень красивого домотканого полотна (все согои обладают навыком **ВЫЖИВАНИЯ 5** и гарантированно добиваются успеха при его проверке, когда дело касается любых повседневных ситуаций, связанных с выживанием в джунглях). Однако эти племена испытывают страшный гнёт со стороны современного куанского общества — согой, вынужденный наняться на плантацию батраком, рискует попасть в контрактную кабалу и прожить короткую и безрадостную жизнь, полную тягот, унижений и непосильного труда. Некоторые согои порой становятся разведчиками и солдатами в наёмных отрядах и частных военных компаниях (чаще всего обладающих очень сомнительной репутацией).

✱ Бригада «Нестера»

В Конгломерате идёт вялотекущая война между восставшими батраками и компаниями Консорциума; в Маленьком Алголе корпоративные вооружённые силы представлены бригадой «Нестера». Солдаты «Нестеры» появятся в этом сценарии только в том случае, если герои, добравшись до Маленького Алголя, ввяжутся в конфликт между ними и повстанцами.

✱ Весталки

В 61 ц. к. таоаньские врата системы Хамура исторгли мощный энергетический всплеск, в результате которого погиб лайнер «Газали» и эсминец Легиона «Зафира» (эти события подробно описаны в сценарии «Последний рейс „Газали“»). Врата, соединяющие Хамуру и Таоань, сейчас перекрыты, и никто не знает, что этот инцидент ознаменовал собой возвращение сил Первого Горизонта на просторы Третьего. На протяжении долгих лет лидеры аль-Ард отправляли весталок — своих лучших агентов, высокопоставленных жриц имперского клира и могучих воительниц — в глубины неизведанного космоса на поиски Третьего Горизонта, и те наконец нашли лазейку, ведущую в Таоань. Оказавшись на месте, весталки первым делом принялись активировать спящие ячейки уцелевших агентов Искупления Назарима, внедрённых во властные структуры Третьего Горизонта и призванных дестабилизировать экономическую, военную и политическую обстановку. Весталки, как правило, действуют скрытно, но увенчавшееся успехом похищение Эмиссара потребовало их личного присутствия, и они явились на Куа на борту своего белоснежного, похожего на гигантскую бабочку корабля. Именно весталки и «Белый мотылёк» являются связующей нитью между «Тайной Эмиссара» и следующими частями кампании «Милость Ликов».

ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧАТЬ

В отличие от «Пробуждения Мученика» «Куанский след» можно сравнить не с детективом, а, скорее, с приключенческим фильмом, в котором найдётся место и для погони за похитителями мистиков, и для выживания в смертоносных джунглях, и для вооружённого восстания угнетённых рабочих, и для кровопролитных стычек на тесных улочках Конгломерата. А в финале героев ждёт битва с последними Воинами Благодатного Огня и ужасным криптоморфом — творением рук агентов Первого Горизонта. Твоя задача — не терять темп повествования, и для этого перед героями всегда должна стоять чёткая и ясная цель. В первой же сцене, которая называется «Кровь на листьях», у персонажей игроков будет возможность получить улики, которые немедленно позволят им наметить план дальнейших действий.

✱ Подготовка

К настоящему моменту персонажи игроков должны быть уже очень серьёзно заинтересованы в том, чтобы отыскать пропавших мистиков и похищенного Эмиссара. Прежде чем приступить к этому сценарию, постарайся глубже проработать и понять мотивацию упомянутых в сценарии персонажей и группировок, чтобы в нужный момент ты не терялся, если герои захотят разрешить какой-нибудь конфликт без помощи вулкан-карабинов.

Кроме того, не стоит забывать, что и в этом сценарии есть кое-какие детективные элементы, а значит, тебе вновь пригодятся советы, изложенные на странице 14, — убедись, что важные улики не затеряются в суматохе, помни, что игроки могут забыть о том, о чём не забыли бы их персонажи, и не стесняйся обращать их внимание на подобные детали.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ НАЧАЛО

Вместо готовой к сбросу спасательной капсулы персонажи игроков вполне могут попытаться добраться до Куа на своём космическом корабле. В этом случае они потеряют массу времени, однако Лики будут к ним благосклонны — страшная буря, разразившаяся над Верканой, помешает контрабандистам добраться до цели первыми и забрать сброшенные капсулы до прибытия персонажей игроков. Но на подлёте к месту корабль засекут шаукары и либо собьют его, либо повредят, вынудив героев совершить жёсткую посадку в джунглях. Так или иначе, героям не избежать долгого пути сквозь джунгли, описанного в первом акте. Детали, необходимые для ремонта корабля, персонажи игроков смогут найти только в Байбашине (см. стр. 116). Конечно, эта ситуация может выглядеть слегка притянутой за уши, однако только так герои получат возможность вступить в контакт с обитателями джунглей в окрестностях Верканы и воспользоваться плодами этого общения позднее, во время событий в Маленьком Алголе. Ты как ведущий, естественно, волен пропустить эту часть, но будь готов к тому, что кое-какие сюжетные нюансы сценария придётся соответствующим образом изменить.

ЗАТЕРЯННЫЕ В ДЖУНГЛЯХ АКТ 1

Жаркие и влажные куанские джунгли — декорации, на фоне которых разворачивается действие всего первого акта. Во время путешествия по этому бескрайнему лесу героям предстоит пережить немало опасностей и принять ряд решений, которые приведут к серьёзным последствиям.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОГО АКТА происходит в куанских джунглях, а его события описывают жёсткую посадку героев на поверхность планеты, их путь от Верканы к Байбашину и сложности, с которыми им придётся столкнуться сразу по прибытии в этот прибрежный посёлок.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Персонажи игроков отправляются в погоню за похищенными мистиками, оставив позади гудящий, как потревоженный улей, «Кориолис». Совершив жёсткую посадку в джунглях, они сталкиваются с отрядом контрабандистов, намеренных забрать находящиеся в капсулах криокамеры. Эта встреча приведёт героев в Байбашин к нанимателю контрабандистов — человеку по имени Артир Голам. В разгар внезапного нападения шаукаров, намеренных освободить батраков Байбашина от бремени тирании, персонажи игроков узнают, что дальнейший их путь лежит в Конгломерат. Охота продолжается.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

К тому моменту, как персонажи игроков разберутся с контрабандистами и выберутся из джунглей, они должны знать следующее:

- ✳️ ударный отряд мучеников действует не в одиночку. Перевозкой похищенных мистиков занимается сразу несколько различных группировок, и Шакалы Рамсеса — лишь первое звено в этой цепочке;
- ✳️ в число похищенных и отправленных на Куа людей входят не только мистики;

- ✳️ криокамеры отправляют в Маленький Алголь через Веркану и Байбашин, чтобы не платить ввозных пошлин и, конечно, избежать таможенного досмотра;
- ✳️ Воины Благодатного Огня замечают следы и прекращают сотрудничество с местными подрядчиками вроде Артира Голама.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

- ✳️ **РАМСЕС** — главарь Шакалов Рамсеса, местной шайки контрабандистов (см. стр. 104).
- ✳️ **Артир Голам** — акбар небольшой транспортной компании и контрабандист, нанятый Саламой ак-Абад (см. стр. 117).
- ✳️ **РАКВИН БИРБАЗИЛ** — наместница Синдиката и правительница Байбашина (см. стр. 118).

✳️ НЕЗАВИСИМЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

- ✳️ **ХАКИМ И АКИДА** — разведчики партизан-шаукаров, внимательно следящие за действиями персонажей игроков (см. стр. 104).
- ✳️ **ДАЛИ ОСМАН** — командир отряда шаукаров (см. стр. 119).

ПУНКТЫ ТЬМЫ

Ведущий может использовать пункты тьмы для того, чтобы оживить путешествие героев через джунгли, сделав их по-настоящему опасным местом. Кроме того, всегда может наступить момент, когда кому-нибудь из противников придёт на помощь подкрепление. В начале этого сценария ведущий получает по одному пункту тьмы за каждого из персонажей игроков плюс ещё два пункта сверх того.

НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: КРОВЬ НА ЛИСТЬЯХ

В начальной сцене первого акта персонажи игроков сажают спасательную капсулу на плато Веркана. Едва придя в себя, они понимают, что к месту посадки движутся контрабандисты из шайки Шакалов Рамсеса, и с их прибытием и без того не слишком радостная ситуация грозит стать смертельно опасной.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Персонажи игроков терпят крушение в куанских джунглях неподалёку от двух сброшенных ранее спасательных капсул. При ближайшем рассмотрении внутри этих капсул можно насчитать девять криокамер (см. «События» далее). Не успев толком прийти в себя, герои видят приближающихся к месту посадки Ша-

калов. Если контрабандисты заметят персонажей игроков, они немедленно их атакуют. С почтительного расстояния за местом посадки наблюдают разведчики-шаукары. В этой сцене их участие сильно ограничено, но в дальнейшем они могут сыграть и более заметную роль.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

В этой сцене герои должны понять, что Шакалы и раньше занимались перевозкой сброшенных в спасательных капсулах криокамер (в том числе тех, в которых находились Эмиссар и Нур).

- ⊗ Извлечённый из спасательных капсул груз Шакалы перевозят в посёлок Байбашин, ближайший к Веркане населённый пункт.

У персонажей игроков есть несколько способов узнать об этом; ниже приведены лишь самые очевидные из них.

- ⊗ **Допрос.** Герои могут взять в плен и допросить одного из Шакалов — он быстро признается, что база их операций находится в Байбашине, и расскажет, как туда добраться.
- ⊗ **Разговор.** Дорогу в Байбашин можно узнать у разведчиков-шаукаров или местных жителей (см. сцену «Смотрите в оба» на стр. 108). Если игроки не знают, что делать с этой информацией, пусть шаукары расскажут им о том, что Шакалы не впервые перевозят криокамеры в Байбашин.
- ⊗ **Выслеживание.** Если персонажи игроков обладают навыками **наблюдательности** или **выживания**, они мо-

гут выследить контрабандистов самостоятельно. Как вариант, герои могут пройти проверку **технологии**, разместить на одной из криокамер импровизированное следящее устройство и позволить контрабандистам привести их к своему убежищу.

СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ

В результате крушения персонажи игроков сильно не пострадают и отделаются несколькими синяками и ссадинами. Сами спасательные капсулы описаны в предыдущем сценарии (см. стр. 87). Выбравшись наружу, герои должны заметить, что на каждой капсуле мерцает ярко-красным огоньком поисковый маячок, в памяти которого находится зашифрованное послание Саламы ак-Абад Артиру Голаму. Сообщение можно расшифровать и прочесть, осуществив непростую (–1) проверку **технологии** (текст послания приведён ниже).

МЕСТО ПОСАДКИ

Место посадки капсул находится в изрезанной оврагами долине на плато Веркана. Местность представляет собой обширное плоскогорье, покрытое густым подлеском, состоящим из переплетённых друг с другом узловатых ветвей, воздушных корней и цепких лиан. Деревья с густыми раскидистыми кронами скрывают место посадки от посторонних глаз, обеспечивая превосходную маскировку от наблюдения с воздуха.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ №5: СООБЩЕНИЕ ДЛЯ АРТИРА ГОЛАМА

Акбар Артир, я выражаю тебе свою скромную благодарность за сегменты плодотворного сотрудничества между нашими организациями. К несчастью, ситуация изменилась, и непреодолимые обстоятельства вынуждают меня прекратить свою деятельность на борту станции. Однако, несмотря на то что груз, к которому приложено данное сообщение, будет последним, условия доставки остаются прежними, и ты, как мы и договаривались прежде, получишь полную оплату своих услуг, как только наш общий друг убедится в его сохранности. Мне известно о твоей безупречной деловой репутации и привычке содержать дела в идеальном порядке, поэтому я отдельно прошу тебя уничтожить всю документацию, имеющую отношение к нашей сделке, — не только в Байбашине, но и в Конгломерате. Считаю себя обязанной добавить, что аналогичные меры предосторожности будут предприняты всеми участниками предприятия. Абсолютная секретность — залог нашей общей безопасности.

Желаю тебе удачи во всех твоих будущих начинаниях.

С.

✱ Лес

Громадные тёмно-бурые стволы деревьев прочно цепляются за землю своими воздушными корнями. Бродить по окрестным джунглям — задача не из лёгких: подлесок здесь очень густой, под ним нередко скрываются глубокие промоины и острые скальные выступы, а ветви и корни покрыты влагой и скользят, не давая как следует за них ухватиться. Однако просеки, оставленные вездеходами Шакалов и рухнувшими с неба спасательными капсулами, ещё не заросли, так что по самой долине можно перемещаться относительно свободно. Земля вокруг места посадки усыпана искореженными кусками обшивки спасательных капсул, сломанными ветвями и оборванной растительностью.

✱ Овраги

Неподалёку от места посадки находится два укромных оврага, в которых Шакалы спрятали старые капсулы, планируя вернуться за ними позднее и выгодно перепродать.

✱ Спасательные капсулы

Сейчас на месте посадки находятся две невоскресшие спасательные капсулы. Одна из них лежит в самом центре поляны, расчищенной ранее сброшенными капсулами, а другая соскользнула вниз по склону в один из оврагов и повисла, запутавшись в густой сети из веток и лиан, — чтобы добраться до неё, героям придётся пройти непростую (–1) проверку **выживания** или **проворства**. Чтобы разгрузить любую из капсул, понадобится хотя бы два человека, масса времени (криокамеры придётся вытаскивать по одной) и проверка **силы**. У Шакалов есть вездеход с портативным краном и лебёдкой, поэтому у них трудностей с разгрузкой капсул не будет.

✱ Возвышенности

За местом приземления капсул пристально следят Хаким и Акида, разведчики-шаукары, находящиеся здесь по распоряжению своего командира Дали Османа. Им приказано просто вести наблюдение, но в крайнем случае они могут и вмешаться.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

ШАКАЛЫ РАМСЕСА, КОНТРАБАНДИСТЫ

Шакалы — это шайка контрабандистов, специализирующихся на нелегальной перевозке грузов, сброшенных из космоса при помощи спасательных капсул. Пару сегментов назад их нанял Артир Голам, так что Шакалы и сами понятия не имеют, что работают на Воинов Благодатного Огня. Они искренне убеждены, что капсулы принадлежат одной из семей Синдиката, но ситуации это не меняет — Шакалов интересуют только бирры. Артир платит им слитками чистого неодима — редкого и очень ценного металла. Шакалы передвигаются по джунглям на двух гравиициклах и вездеходе с гравитонным прицепом для перевозки криокамер (см. событие

«Спасательные капсулы»). В этом акте банда Шакалов представлена двумя согоями, тремя алгольцами и пятью боевыми псами (см. ниже).

Внешний вид: Алгольцы одеты в заляпанные грязью джеллабы и кафтаны и носят надетые крест-накрест бандольеры и подсумки со снаряжением. Согои одеты в пёстрые дхоти и расшитые кожаные безрукавки на голое тело.

Характерные черты: перекрикиваются во время сражения, в остальное время молчат и стараются не шуметь.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2

Здоровье: 6

Рассудок: 4

Репутация: 3

Навыки: выживание 5 (у согоев), скрытность 2 или 4 (у согоев), наблюдательность 4 (у согоев), стрельба 3, ближний бой 2, пилотирование 2 (у алгольцев), медикургия 1

Броня: кожаная безрукавка (2; у согоев), защитная одежда (3; у алгольцев)

Оружие: мультук (у согоев), вулкан-карабин (у алгольцев)

Снаряжение: целебные травы, самодельный талисман Ликов, бурдюк с дб порциями воды, дб порций еды. На случай если герои захотят обыскать тела, считай, что у каждого из них при себе дб комплектов боеприпасов для вулкан-карабинов (или мультуков)

БОЕВЫЕ ПСЫ РАМСЕСА

Боевые псы Рамсеса очень агрессивны, но непременно отступят и сбегут, столкнувшись с серьёзным сопротивлением. Всего у Шакалов с собой пять боевых псов.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3

Здоровье: 6

Скорость: 12

Навыки: ближний бой 2, наблюдательность 2

Броня: —

Оружие: клыки (урон 1; порог 3)

✱ **Трёпка.** Боевые псы натренированы бросаться на людей. Проводя захват (см. стр. 87 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), боевые псы получают модификатор +2 при проверке **близнего боя**. Если захват проходит удачно, то модификатор удушающего приёма увеличивается до +4, а травматический порог атаки клыками снижается до 2.



МЕСТО КРУШЕНИЯ

1. Капсула на поляне
2. Капсула на склоне оврага
3. Место приземления персонажей игроков
4. Разведчики-шаукары
5. Заболоченный овраг со старыми капсулами
6. Заросший овраг со старыми капсулами
7. Шакалы Рамсеса и путь в Байбашин
8. Возвышенности

10x10 МЕТРОВ

ТРОПЫ

РАЗВЕДЧИКИ РАМСЕСА



РАМСЕС, ГЛАВАРЬ КОНТРАБАНДИСТОВ

Рамсес — закалённый воин, за которым тянется длинный след из пролитой крови и слёз. Будучи ещё юношей, он примкнул к наёмникам, стоявшим гарнизоном в безымянной старательской колонии под беспощадным белым солнцем системы Мелик. Рамсес быстро смыл все следы бывшего милосердия и сострадания кровью своих врагов, и смерть до сих пор продолжает собирать щедрую жатву везде, куда бы он ни пошёл. В настоящий момент Рамсес командует группой согойских и алгольских контрабандистов на просторах куанских джунглей. Его нанял Артир Голам, и сам Рамсес считает себя главой операции, даже не подозревая, что является лишь крохотной шестерёнкой в механизме масштабного заговора. Он убеждён, что Артир — лишь посредник, который действует по поручению Синдиката. Рамсеса как истинного наёмника интересуют лишь бирры. Он хладнокровен, бессердечен, хитёр и суров и обращается со своими подчинёнными соответственно.

Внешний вид: вечно нахмуренный лоб, чёрная джеллаба с традиционным меликским орнаментом в виде полумесяцев.

Характерные черты: говорит сквозь зубы. Указывает двумя пальцами, когда отдаёт приказы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 4

Здоровье: 10

Рассудок: 7

Репутация: 4

Навыки: наблюдательность 5, лидерство 4, стрельба 4, скрытность 3, ближний бой 3, пилотирование 2

Достоинства: опытный воин, здоровяк

Броня: лёгкая броня разведчика (4; доп.: термостатический комбинезон, +1 при проверках наблюдательности)

Оружие: снайперская рельсовая винтовка «Духа» (мод. +2; урон 3; порог 1; дистанция: предельная; доп.: бронепробивное, ПНВ, бесшумное, настроенный на Рамсеса биометрический предохранитель), гранатомёт, карманный вулкан-пистолет, вибронож, фугасные и дымовые гранаты (по d3 штуки и тех и других на случай, если герои захотят обыскать тело)

Снаряжение: табула, гравиицикл

- ✪ **Опытный воин.** Рамсес — бывалый солдат, поэтому при проверке инициативы он бросает два кубика и выбирает тот, на котором выпал лучший результат.
- ✪ **Здоровяк.** Жизнь контрабандиста сурова, но и Рамсес ей под стать. Его запас здоровья увеличивается на 2 пункта.

ХАКИМ И АКИДА, РАЗВЕДЧИКИ-ШАУКАРЫ

Приведённые ниже параметры можно использовать и для других партизан-шаукаров, но маскировочный костюм, широкополосный сенсор, лук и ракетная установка — это уникальное снаряжение Хакима и Акиды. Обычные партизаны вооружены вулкан-карабинами и виброножами. Хаким и Акида — самые доверенные бойцы командира Дали Османа, которые не раз доказывали свои великолепные боевые качества в боях против угнетателей куанского народа. Они не понаслышке знают, какие тяготы приходится выносить первопоселенцам, вынужденным трудиться на плантациях и фабриках Консорциума. Хаким родился в семье алгольских эмигрантов на одной из куанских плантаций, разрушенных и затопленных небывалым разливом Рамиши в 59 ц. к., который, как многие (включая самого Хакима) считают, случился не иначе как по воле Ликов, решивших положить конец безжалостной эксплуатации жителей дельты. Акида — уроженка Мелика, бывший матрос дабаранского большегруза. Однажды она просто сошла в порту «Кориолиса» и с тех пор никогда не оглядывалась назад. Акида всем сердцем ненавидит главаря контрабандистов Рамсеса, своего земляка.

Внешний вид: чёрная борода, обветренные губы, ношенный и тщательно залатанный маскировочный костюм, чёрная дупатта, из-под которой мягко светятся зеленоватые огоньки широкополосного сенсора (Хаким). Грязный камиз, заправленный в дхоти и крест-накрест перепопсанный кожаными ремнями и бандольерами с гранатами, подсумками с припасами и снаряжением (Акида).

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: Оба собранны и осторожны. Хаким облизывает губы, когда думает, а Акида, когда нервничает или злится, начинает чесать плохо заживший шрам, пересекающий правую бровь.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 2

Здоровье: 7

Рассудок: 6

Репутация: 1 или 4 (среди батраков)

Навыки: скрытность 5, проворство 4, наблюдательность 4, стрельба 3, выживание 3, ближний бой 1, технолога 1

Достоинства: дитя джунглей, опытный воин (у Хакима), лучник (у Акиды)

Оружие: вибронож и мультук (у Хакима). Вибронож, одноразовая ракетная установка, боевой лук и 5 осколочных гранат (у Акиды)

Снаряжение: бинокль (у Акиды). Маскировочный костюм и широкополосный сенсор (у Хакима)

- ✱ **Дитя джунглей.** Среди партизан немало согоев, которые обучают своих товарищей нелёгкому искусству выживания в джунглях. Шаукары обладают классом защиты 2 против жаркого и влажного климата и способны отыскать еду, воду или укрытие, не проходя проверку выживания.
- ✱ **Опытный воин.** Хаким родился и вырос среди рабов и принимал активное участие в восстании батраков во время наводнения в 59 ц. к. Он обладает отточенной реакцией и тактическим складом ума, что позволяет ему при проверке инициативы бросать два кубика и выбирать тот, на котором выпал лучший результат.
- ✱ **Лучник.** Акида — опытная лучница и один раз за ход может перезарядить свой лук в качестве свободного действия (неважно, стрелой или гранатой). Каждая последующая перезарядка в тот же ход будет считаться быстрым действием.



СОБЫТИЯ

Ты как ведущий должен убедиться, что персонажи игроков получают шанс добыть необходимые улики и информацию, но при этом не дать темпу повествования излишне просесть. Чтобы усилить накал страстей, можешь сделать так, чтобы у них попросту не было времени на то, чтобы тщательно осмотреть и обследовать обе спасательные капсулы. Можешь даже намекнуть на то, что в последней недосмотренной капсуле находится криокамера с кем-то похожим на Эмиссара, а потом сразу охладить их пыл прибытием Шакалов. Ниже ты найдёшь перечень событий для этой сцены.

✱ СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ

Персонажи игроков получают возможность осмотреть место посадки, прежде чем туда придут Шакалы (см. карту места крушения выше).

- ✱ **Маяки.** Спасательные капсулы оснащены встроенными аварийными маяками, которые мерцают ярким красным светом и передают в широком диапазоне радиоволн свои координаты и записанное сообщение. Чтобы считать координаты и прочесть сообщение Саламы ак-Абад, адресованное Артуру Голаму (см. выше), кто-нибудь из персонажей должен пройти простую (+2) проверку **инфомантии** — вывести сообщение можно на экран компьютера, табулы, коммуникатора или панели управления самой капсулы. При желании герои могут отключить маяки, пройдя простую (+2) проверку **технологии**.
 - ✱ **Следы.** Контрабандисты уже несколько раз бывали на месте приземления спасательных капсул, поэтому вокруг отчётливо видны следы вездеходов, людей и животных. Следы вездеходов ведут в лес и к двум затянутым быстрорастущими лианами оврагам, на дне которых можно разглядеть корпуса и обломки старых спасательных капсул.
 - ✱ **Спасательные капсулы.** В обеих спасательных капсулах находятся криокамеры. В капсуле на поляне их пять, а внутри них находятся трое мистиков и двое простых людей (будущих рабов). Вторую капсулу (ту, что застряла на склоне оврага) боевики отправляли последней и в большой спешке, поэтому она и приземлилась так неудачно. Внутри второй капсулы четыре криокамеры; мистики находятся в трёх из них.
 - ✱ **Меченый груз.** Криокамеры внутри спасательных капсул помечены чёрными и белыми номерами. На шести камерах стоят чёрные цифры — это камеры с мистиками. На трёх — белые. Внутри них находятся простые люди. Эти метки предназначены для тех, кто будет грузить криокамеры в Байбашине и разгружать в Маленьком Алголе.
 - ✱ **Сигнатуры криокамер.** Каждая из криокамер оснащена собственной батареей, обладающей очень характерной энергетической сигнатурой. Если у персонажей игроков есть подходящее оборудование, они могут засечь эти сигнатуры при помощи проверки **технологии** (см. врезку «Отслеживание сигнатуры» ниже).
- Цена:** 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

✱ Подготовка к засаде

Отключение хотя бы одного из сигнальных маяков отсрочит появление Шакалов Рамсеса и даст персонажам игроков больше времени на изучение места крушения, но контрабандисты обязательно почуют неладное и будут настороже. Дай героям шанс заметить приближающуюся опасность: условный успех при проверке наблюдательности позволит им расслышать быстро приближающийся вой энергетических турбин, а беззвучный — ещё и рокот двигателя мощного вездехода.

В зависимости от того, как именно поведут себя персонажи игроков, они могут либо угодить в засаду контрабандистов (см. событие «Засада!» ниже), либо сами получают шанс устроить на них засаду. Конечно, они могут вообще избежать стычки с Шакалами, спрятаться и просто проследить за ними до самого Байбашина (см. событие «По следам контрабандистов» ниже). Вот состав группы контрабандистов:

ОТСЛЕЖИВАНИЕ СИГНАТУРЫ

Если у персонажей игроков есть широкополосный сенсор, они могут пройти проверку **инфомантии**, чтобы настроить его на отслеживание сигнатуры выбранной криокамеры. Сенсор при этом должен работать в активном режиме, а значит, противнику с широкополосным сенсором будет легче его засечь (см. стр. 121 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). При желании отслеживать сигнатуру можно и при помощи сенсорного анализатора или коммуникатора (III+), но для этого потребуются сложная (-2) проверка **технологии**, при провале которой устройство может выйти из строя. В случае успеха любая из этих проверок позволит героям проследовать за криокамерами до самого Байбашина (и, возможно, даже до Маленького Алголя). Если герои отстанут, можешь сказать им, что сигнал становится слабее, и позволить пройти проверку **инфомантии**, чтобы заново откалибровать устройство.

- ☼ трое алгольцев;
- ☼ двое согоев;
- ☼ пять боевых псов (их держат в клетках внутри вездехода);
- ☼ два тяжёлых гравцикла (см. стр. 118 книги «Кориолис. Третий Горизонт»);
- ☼ один гусеничный вездеход (см. стр. 117 книги «Кориолис. Третий Горизонт») с лебёдкой, портативным краном и гравитонным прицепом.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

* ПРЕЖДЕВРЕМЕННОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Одна из криокамер от удара отключилась, но не открылась. Находящийся в ней человек пришёл в себя, но оказался взаперти. Теперь он паникует и бьётся в запертую крышку, но толстое стекло и заполняющая камеру жидкость хорошо скрадывают крики о помощи и звуки ударов. Спасут ли его персонажи игроков? Прибегнет ли до смерти перепуганный мистик к одной из своих мистических практик? Потратив 1 пункт тьмы, ты можешь решить, что обезумевший пленник, освободившись, нападёт на персонажей игроков или невольно даст понять контрабандистам, что что-то пошло не так.

Цена: 0 или 1 пункт тьмы.

* ПО СЛЕДАМ КОНТРАБАНДИСТОВ

Персонажи игроков должны заметить прибытие контрабандистов, и до их появления у героев будет очень немного времени на то, чтобы осмотреть спасательные капсулы и их содержимое. Если персонажи игроков ничего не предпримут, контрабандисты увидят непрошенных гостей сразу же, как только вездеход в сопровождении двух гравциклов въедет на поляну и бандиты выберутся из кабины, чтобы приступить к ставшей уже привычной процедуре. Ситуация накалится практически мгновенно и обязательно закончится перестрелкой, если только кто-нибудь из героев не одурочит Рамсеса и его людей, придумав на лету какую-нибудь исключительно правдоподобную ложь (экстремальная (-3) встречающая проверка **влияния**). Шакалы намерены выгрузить криокамеры и спрятать спасательные капсулы в уже облюбованных ими оврагах. Сам Рамсес предварительно заберётся в одну из капсул, чтобы скачать записанное в памяти маяка зашифрованное сообщение на свою табулу.

- ☼ **Скрытное наблюдение.** При желании персонажи игроков могут вообще избежать стычки с Шакалами. Для этого им нужно спрятаться (несложная (+1) встречающая проверка **скрытности** против наблюдательности оппонентов), а затем в сцене «Смотрите в оба» проследить за контрабандистами до самого Байбашина.

Цена: 0 пунктов тьмы.

* Засада!

Если Рамсес заподозрит неладное до того, как его Шакалы доберутся до места крушения, он может приказать устроить засаду. Алгольцам он поручит окружить поляну и подавить противника огнём из вулкан-карабинов, а сам устроится на вершине возвы-

шенности напротив затаившихся шаукаров и начнёт обстреливать героев с дальней дистанции (ландшафт и густая растительность не позволят ему вести огонь, находясь за её рамками).

Цена: 3 пункта тьмы.

✱ Разведчики-шаукары

Разведчики-шаукары прячутся на дальней дистанции от места крушения, но персонажи игроков могут пройти экстремальную (–3) встречную проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** против **СКРЫТНОСТИ** шаукаров, чтобы понять, что Шакалы Рамсеса — не единственные активные участники разворачивающихся событий.

✱ **Хаким и Акида.** Хаким — более терпеливый из двух разведчиков. Он одет в маскировочный костюм (модификатор +2 при проверке **СКРЫТНОСТИ**), носит широкополосный сенсор и вооружён отцовским мултуком. Акида старше, но импульсивнее, и очень любит решать боевые задачи при помощи диверсий и взрывчатки. У неё при себе одно-разовая ракетная установка легионерского образца (она использует её, чтобы заставить приземлиться корабль персонажей игроков), боевой лук и стрелы (с цельнометаллическими и взрывающимися (осколочные гранаты) наконечниками).

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ Резонанс — путеводная песнь

Персонаж-мистик, которому уже доводилось чувствовать воздействие психического резонанса Эмиссара, может вновь испытать уже знакомое ему ощущение. Можешь использовать это событие, чтобы показать героям, что они на правильном пути.

✱ До прибытия Шакалов, пока персонажи игроков осматривают спасательные капсулы, герой-мистик внезапно ощущает резкий приступ тревожности и тошноты. Шелест листьев, крики птиц и гудение бесчисленных насекомых превращаются в белый шум, окружающий мир подёргивается мутной пеленой, в глазах темнеет, затем персонажа охватывает озноб, а его тело сотрясает крупная дрожь.

✱ Если ты потратишь 1 пункт тьмы, герою-мистiku придётся пройти проверку **ПСИХОМИСТИЦИЗМА**, чтобы сохранить над собой контроль. При провале он падает на землю, получает 1 пункт урона, 1 пункт стресса и начинает корчиться в страшных судорогах. Приступ длится 6 минут. Если ты потратишь 2 пункта тьмы, всё случится именно в тот момент, когда герои услышат звуки приближающихся к поляне машин Шакалов.

✱ В воцарившейся вокруг оглушающей темноте персонаж игрока слышит тихое, едва различимое пение. Песня представляет собой повторяющееся раз за разом четверостишие на майранском, строки которого пронизаны чувством одиночества и утраты (см. «Плач Лика» справа). Темп песни постепенно замедляется, и вскоре она стихает. Герой испытывает на себе эффект криоастазиса, в котором Эмиссар находился в момент прибытия на Куа на борту одной из ранее сброшенных боевиками спасательных капсул. Через несколько минут приступ заканчивается сам собой, и все симптомы (кроме урона и стресса) исчезают.

Цена: от 0 до 2 пунктов тьмы.

ПЛАЧ ЛИКА

*Предвестник, в пламени рождённый,
Мечтой о жизни окрылён,
Трескущей молнией сражённый,
В темнице стылой погребён.*

Эмиссар Наби-му-Кад, Вестник

РАБЫ В КРИОСТАЗИСЕ

Если персонажи игроков одолеют Рамсеса и его бандитов, у них на руках останется девять криокамер. Если герои разбудят пленников, им предстоит иметь дело с девятью перепуганными и порядком сбитыми с толку людьми (к тому же не стоит забывать, что шестеро из этих людей мистики). Все они прибыли на «Кориолис» в поисках лучшей жизни из разных уголков Горизонта, но попали в поле зрения боевиков ударного отряда мучеников, которые накачали их наркотиками и похитили, причём, как выяснилось, только затем, чтобы упаковать в криокамеры и сбросить прямо в дремучую чащу куанских джунглей. Если персонажи игроков спросят, трое из пленников, отмеченных чёрным крестом, не хотя признаются, что периодически страдают от симптомов так называемой Мистической чумы. Если герои будут вести себя с пленниками честно и открыто, разведчики-шаукары могут выйти из своего укрытия и предложить свою помощь, например проводить персонажей игроков в Байбашин или предоставить освобождённым пленникам убежище в тайном партизанском лагере в скалистых предгорьях Верканы, позволив героям продолжить охоту за похитителями мистиков.

СМОТРИТЕ В ОБА

В поисках контрабандистов персонажи игроков пересекают плато Веркана и добираются до Байбашина. Эта сцена посвящена в основном опасностям путешествий сквозь джунгли, а ход её событий сильно зависит от того, чем именно закончилась «Кровь на листьях».

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Персонажи игроков отправляются в джунгли. Прибыли они либо в спасательной капсуле, либо на собственном корабле или челноке (его должны были сбить шаукары в начале прошлой сцены). Теперь героям предстоит пересечь плато и при этом, возможно, разобраться с контрабандистами и едва выведенными из криосна жертвами похитителей. Описанные ниже события — это перечень того, что может случиться с ними по дороге к Байбашину. Длительность путешествия зависит от того, какие именно средства передвижения будут использовать персонажи игроков:

- ✿ путь пешком займёт четверо суток;
- ✿ поездка на вездеходе (до двенадцати человек на борту) займёт сутки;
- ✿ полёт на гравцикле (до двух человек на борту) займёт шесть часов.

Некоторые события могут ускорить или замедлить героев. Обрати внимание, что все изменения в сроках, приведённые в описании событий, указаны с расчётом на то, что персонажи игроков идут пешком.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Путешествие в конечном итоге должно привести персонажей игроков в посёлок Байбашин, расположенный в предгорьях плато Веркана и зажатым на самой границе между джунглями и водами реки Рамиши. Координаты Байбашина герои могут узнать несколькими разными способами (в том числе по ходу предыдущей сцены — в результате допроса захваченного в плен Шакала или разговора с шаукарами).

МАРШРУТ

Вот несколько способов узнать дорогу на Байбашин по ходу сцены «Смотрите в оба»:

- ✿ повстречать в джунглях кого-нибудь, кто знает дорогу (см. «События» ниже);
- ✿ дожждаться, пока Шакалы уберутся, и отправиться по следам, оставленным их машинами;
- ✿ незаметно сесть на хвост контрабандистам;
- ✿ отследить сигнатуру криокамер (см. врезку на стр. 106).

ПЛАТО ВЕРКАНА

Плато Веркана представляет собой типичное тропическое плоскогорье — беспощадное царство густой растительности, муссонных дождей, диких зверей и изматывающей ду-

хоты. Пересечь плато можно либо пешком, либо на гравцикле, либо на вездеходе. На такой жаре человеку нужно вдвое больше воды, чем обычно. В джунглях водится огромное количество ядовитых скорпионов, змей и пауков, которые могут представлять для путешественников серьёзную опасность. Не стоит забывать и о лесной лихорадке — целом спектре широко распространённых в этой местности тропических болезней. Кроме того, героям лучше озаботиться защитой от кровососущих насекомых (согои пользуются соками некоторых местных растений, а на ночь укрываются противомоскитными сетками).

Пересечь плато — задача не из лёгких, и в первый день пути все персонажи игроков должны пройти проверку **ВЫЖИВАНИЯ**. Персонаж, проваливший эту проверку, замедляет группу, становится жертвой ядовитого насекомого или бактериальной инфекции (см. врезку «Правила лесной лихорадки» и событие «Приступ лихорадки» ниже). Если персонаж добился безусловного успеха, он может нейтрализовать провал, полученный другим героем. Начиная со второго дня проверки **ВЫЖИВАНИЯ** должен проходить только один из героев — провал этой проверки замедляет группу (см. ниже).

✿ Голод и жажда

Обратите внимание, что правила голода и жажды для перехода через джунгли Верканы немного отличаются от тех, что изложены на стр. 98 книги «Кориолис. Третий Горизонт». Каждый путешественник (включая пробуждённых от стазиса пленников, если таковые имеются) должен потреблять по одной порции еды в сутки и по одной порции воды каждые шесть часов. Двадцать четыре часа без еды обеспечат модификатор –1 при проверках, требующих физических усилий. Каждые двенадцать часов без воды (неважно, подряд или нет) причиняют персонажу 1 пункт урона. Получив 2 пункта урона от недостатка воды, персонаж заболевает лесной лихорадкой (см. ниже). Партизаны-шаукары и контрабандисты-согои обладают достоинством, которое позволяет им без труда находить в джунглях воду, еду и укрытие. Если герои так или иначе налаживают с ними отношения, их умения придутся путешественникам весьма кстати.

✿ По следам контрабандистов

Если персонажи игроков ещё не знают, как попасть в Байбашин, они могут пойти по следам, оставленным вездеходом контрабандистов. Если герои одолели Шакалов на месте падения капсул, им придётся возвращаться по старым следам, ведущим во встречном направлении, — для этого потребуются сложная (–2) проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** или **ВЫЖИВАНИЯ**. Если они позволят контрабандистам бежать, сложность проверки снизится до непростой (–1). Проходить эту проверку персонажи игроков должны не реже одного раза за сутки пути.

✱ На хвосте у Шакалов

При желании герои могут позволить контрабандистам спокойно сделать свои дела и уйти без боя. Если всё пройдёт гладко и Шакалы ничего не заподозрят, они не станут пытаться заметить следы, что обеспечит персонажам игроков модификатор +1 при проверках, связанных с поисками следов контрабандистов в джунглях.

✱ Закон джунглей

Провал проверки, связанной с выживанием или поисками следов контрабандистов в джунглях, позволяет тебе бесплатно активировать любое из описанных ниже событий.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этой сцене персонажи игроков могут столкнуться с лесными жителями, дикими животными, ополченцами из Байбашина и крайне подозрительно настроенными работарговцами.

ОПОЛЧЕНЦЫ И РАБОТАРГОВЦЫ

Ополченцы Байбашина описаны в сцене «На краю» (см. стр. 111). Их параметры можно использовать и для работарговцев (см. событие «Колонна рабов» ниже).

ЛЕСНЫЕ ЖИТЕЛИ

Местные туземцы (согои и рабы) — типичные первопроходцы, все характеристики которых равны 2. У них нет боевых навыков, зато они обладают **выживанием** 5 и гарантированно добиваются успеха при проверках **выживания**, связанных с поисками пропитания, убежища и прочими повседневными задачами.

РАЗБУЖЕННЫЕ ПЛЕННИКИ

Все характеристики пленников, выведенных из состояния криосна, равны 2, но из-за тягот, пережитых ими в плену у боевиков, запас здоровья и запас рассудка снижены до 3 пунктов. Кроме того, пленники-мистики могут владеть различными мистическими практиками (см. стр. 77 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

СОБЫТИЯ

Все события этой сцены — случайные встречи по пути в Байбашин. Среди описанных ниже событий нет ни одного обязательного, а правила, касающиеся перехода через джунгли, приведены выше.

✱ Приступ лихорадки

У лесной лихорадки множество причин: голод, жажда, неведомые тропические бактерии, укусы насекомых и т. п. Как бы то ни было, один из путешественников внезапно начинает обиль-

ПРАВИЛА ЛЕСНОЙ ЛИХОРАДКИ

Ты как ведущий можешь обыграть лесную лихорадку как стандартный яд с токсичностью 4 (см. стр. 113 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), а можешь воспользоваться приведёнными ниже правилами. Характеристика, на которую воздействует лесная лихорадка, зависит от причины, которая её вызывает, и страдать от этой болезни может как здоровье, так и рассудок персонажа:

- ✱ укусы насекомых и змей воздействуют на **телосложение** и причиняют урон;
- ✱ бактериальные инфекции воздействуют на **ловкость** и причиняют урон;
- ✱ недостаток пищи или чистой воды воздействует на **смысл** и причиняет стресс.

Провал встречной проверки любой из этих характеристик против токсичности 4 причиняет 4 пункта урона или стресса соответственно. Жертва также получает модификатор -1 при проверках соответствующей характеристики до тех пор, пока все полученные в результате воздействия лихорадки повреждения не будут вылечены. Если в результате провала этой проверки жертва утрачивает бое- или дееспособность, она немедленно теряет сознание, а через 48 дней погибает от страшного жара и вызванного постоянной рвотой обезвоживания организма. Одна проверка **медикургии** потребуется для того, чтобы вернуть персонажу бое- или дееспособность, и ещё одна для того, чтобы вылечить болезнь.

- ✱ Условный успех означает, что жертва получает только модификатор -1 при проверках соответствующей характеристики на 48 часов.
- ✱ Безусловный успех означает, что жертва получает только модификатор -1 при проверках соответствующей характеристики на 48 часов.

но потеть, у него резко поднимается температура и кружится голова. Затем он теряет сознание, падает на землю и начинает извергать из себя и без того не слишком обильное содержимое своего желудка (см. врезку «Правила лесной лихорадки» выше). Если жертвой лихорадки становится персонаж игрока, активация этого события стоит 2 пункта тьмы; если один из разбуженных пленников — 0 пунктов тьмы.

Цена: 0 или 2 пункта тьмы.

✱ Буйвол

Домашний буйвол застрял в трясине, а двое молодых согоев (явно метисов) пытаются его спасти. Если персонажи игроков помогут им, те поделятся с ними припасами (д6 порций еды и воды) и расскажут, как быстрее добраться до Байбашина, что позволит сократить время перехода через джунгли на целые сутки. С другой стороны, в буйволе достаточно мяса, чтобы полностью забыть о проблемах с едой до конца путешествия. Если ради буйвола персонажи игроков убьют его владельцев, ты получишь 2 пункта тьмы; если просто спугнут и (или) прогонят, то 1 пункт тьмы.

Цена: 0 пунктов тьмы (ведущий может получить 1 или 2 пункта тьмы).

✱ Грабители

Отряд ополченцев из Байбашина согнал жителей небольшой лесной деревеньки в кучу и угрожает им смертью, если те не отдадут им все свои ценности. Жители деревни сильно истощены и неспособны дать достойный отпор, а ценностей у них, похоже, попросту нет. С каждой минутой ситуация становится всё более напряжённой, и если ничего не предпринять, то дело закончится жестокой расправой. Если хочешь, можешь сделать так, чтобы герои поняли, в чём дело, не заходя в деревню, и заметили спрятавшихся за одной из хижин юношей и девушек, вооружённых дубинками и старым мультком и, судя по всему, намеренных ударить грабителям в спину. Если персонажи игроков помогут жителям деревни, те в качестве благодарности обеспечат группу суточным запасом еды и воды. Если они помогут грабителям (например, предупредят их о том, что затевают подростки), ополченцы в качестве благодарности проводят их до самого Байбашина. Подростков при этом выведут в центр деревни и «покажут по заслугам» в назидание остальным. Если персонажи игроков не помешают этой казни, ты получишь 2 пункта тьмы.

Цена: 2 пункта тьмы (ведущий может получить 2 пункта тьмы).

✱ Колонна рабов

Персонажи игроков натываются на колонну батраков, которых переводят на новую делянку. Большинство батраков — закованные в цепи рабы. Надсмотрщики то и дело подгоняют невольников, заставляя их идти быстрее, и одна из рабынь в полном изнеможении падает на землю. Один из надзирателей в ярости обрушивается на неё с руганью и побоями. Вид

вооружённых тюремщиков несколько остужает пыл остальных батраков, но ситуация накаляется слишком быстро — как только рабыня погибнет, несколько невольников немедленно атакуют пятерых надсмотрщиков, несмотря на то что те вооружены рельсовыми пистолетами и вулкан-карабином. Никто из участников конфликта не будет атаковать персонажей игроков, если они, конечно, не нападут первыми. Если персонажи игроков не вмешаются и позволят надзирателям перебить рабов, ты получишь 2 пункта тьмы.

Цена: 2 пункта тьмы (ведущий может получить 2 пункта тьмы).

✱ Людоед!

Небольшая группа согоев, членов одного из окрестных племён, приближается к персонажам игроков. Они вооружены и явно чем-то обеспокоены. Дело в том, что в их деревню повадился ходить грозный хищник, охочий до человеческого мяса, и эта группа решила искать спасения от чудовища в Байбашине, прекрасно осознавая, что это может стоить им свободы. Они сообщают, что будут молить Ликов, чтобы чудовище не учуяло запах персонажей игроков, и, возможно, захотят присоединиться к героям по дороге в Байбашин. Если персонажи игроков примут беженцев под свою защиту, время перехода через джунгли увеличится на сутки.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ Гнев джунглей

Негостеприимный климат плато Веркана заставит персонажей игроков пустить в ход все свои знания и навыки выживания в дикой природе. Вот несколько примеров опасностей, которые могут подстергать героев в джунглях:

✱ **Муссон.** С раскинувшегося на юго-востоке моря Гири́д надвигается буря — героям лучше отыскать какое-нибудь надёжное убежище, и побыстрее! Порывистый ветер ломает ветви и деревья, а ревущие водные потоки сносят всё на своём пути — в зависимости от обстоятельств персонажам игроков предстоит пройти проверку **ВЫЖИВАНИЯ**, **СИЛЫ** или **ПРОВОРСТВА**.

Цена: 1 пункт тьмы.

✱ **Зыбучие пески.** Промоины, заполненные зыбучими песками, очень трудно заметить (сложная (–2) проверка **ВЫЖИВАНИЯ**). Персонаж, попавший в зыбун, должен пройти сложную (–2) проверку **ПРОВОРСТВА**, чтобы из неё выбраться (если персонаж бросит часть своего снаряжения, он может получить положительный модификатор к этой проверке — см. ниже). Герой, который пройдёт эту проверку, может помочь застрявшим товарищам — каждую полученную в результате проверки шестёрку он может обменять на модификатор +1 для любого из застрявших в зыбуне персонажей по своему выбору. Персонаж, проваливший эту проверку, должен бросить часть своего снаряжения, чтобы попытаться выбраться ещё раз. Каждая строка (см. стр. 27 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)

брошенного снаряжения при этом обеспечит ему модификатор +1. Как вариант, персонаж, проваливший эту проверку, может подождать, пока кто-нибудь его вытянет — для этого потребуется экстремальная (–3) проверка **силы** (спасённый персонаж при этом лишится одной строки снаряжения).

Цена: 2 пункта тьмы.

✳ **Тропа азаэлина.** Откуда-то спереди вдруг доносится нарастающий подземный гул, деревья начинают ходить ходуном, а затем герои видят, как на них, роняя мимоходом вывороченные с корнем стволы, несётся вал перемешанной с перемолотыми ветвями и листьями земли. Герои должны пройти проверку **проворства** — в случае провала почва уходит у персонажа из-под ног, и он падает на дно громадного подземного тоннеля с высоты 46 метров (но не менее 3, см стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Как вариант, можешь ограничиться 2 пунктами урона и позволить персонажам пройти проверку брони. При желании отважные герои могут воспользоваться открывшейся подземной тропой, сократив время перехода через джунгли на целые сутки (в определённый момент тоннель свернёт в сторону или уткнётся в завал, и персонажам игроков придётся выбираться на поверхность). Подробнее об азаэлинах рассказано на страницах 290 и 320 книги «Кориолис. Третий Горизонт».

Цена: 3 пункта тьмы (2, если герои могут воспользоваться тоннелем как описано выше).

✳ **Шакалы Рамсеса**

Если в начальной сцене акта персонажи игроков дадут контрабандистам Рамсеса уйти и при этом разбудят средство передвижения, которое позволит им перемещаться быстрее Шакалов, герои вполне могут устроить на них засаду. Если контрабандисты перемещаются пешком, персонажам игроков для этого нужно лишь успешно пройти первую проверку **выживания**. Если герои провалят её, догнать Шакалов удастся только на быстром транспортном средстве вроде гравитикла. Если сражение состоится, используйте параметры Шакалов и Рамсеса со страниц 102 и 104.

Цена: 0 пунктов тьмы.

НА КРАЮ

На краю гигантской карстовой промоины, зияющей на месте разрушенного космопорта «Хидéрас», персонажи игроков видят Байбашин. Это маленькое неряшливое поселение входит в сферу интересов нескольких небольших корпораций и влиятельных преступных группировок, ведущих деятельность на самых дальних задворках Конгломерата. Выстроен Байбашин из местной древесины и всевозможного металлического утиля, щедро политого потом и кровью честных батраков, а населяют его в основном лесорубы, старатели и земледельцы. Именно здесь персонажи игроков смогут узнать, что случилось с криокамерами, и помочь им в этом деле может всё что угодно — от хи-

ПРИБЫТИЕ В БАЙБАШИН

Переход сквозь джунгли способен вымотать даже самого выносливого путешественника — глаза застит мутная пелена усталости, а каждый шаг отдаётся болью в ноющих суставах. Исцарапанное и искусанное кровососущими насекомыми тело мучительно зудит, будто охваченное огнём; нестерпимо хочется остановиться, скинуть с себя всю одежду и чесаться до скончания времён. Ещё немного, и вы начнёте завидовать ящерицам и змеям, способным сбрасывать отслужившую свою кожу. Узловатые, покрытые мхом стволы громадных деревьев смыкаются вокруг вас неприступной буро-зелёной стеной. Плато Веркана — испещрённая шрамами, но непокорённая твердыня Куа на пути экспансии Конгломерата, вы — пленники этой безжалостной планеты, и ваша судьба отныне в руках Ликов.

И вот, когда вы совсем было утратили надежду когда-нибудь добраться до цели, далеко в вышине меж ветвей и листьев мелькнул клочок лазурного неба, а в невыносимой духоте бескрайних джунглей полплыли отчётливые нотки дыма, готовящейся пищи и человеческой цивилизации. Ещё несколько минут, и зелёный ад неукротимой Верканы остаётся позади, а перед вами во всю ширь распаивается плодородная речная долина, испещрённая густой сетью тропинок, соединяющих фруктовые сады, плантации и многочисленные причалы, щедро разбросанные по берегам одной из главных транспортных артерий Конгломерата — реки Рамиши. На самом краю гигантской карстовой промоины, когда-то бывшей космопортом «Хидéрас», примостилась цель вашего путешествия — посёлок Байбашин.

трости и дипломатии до скрытности и грубой силы. Вскоре после прибытия героев по Байбашину нанесут удар шаукары, твёрдо намеренные освободить батраков, стонущих под гнётом тирании.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Байбашин — это первый островок цивилизации, который встретится героям после утомительного путешествия сквозь джунгли. Пусть персонажи игроков придут на закате — так тебе будет легче представить это поселение как грязное и сумрачное место, обитателям которого приходится тяжело трудиться сутками напролёт. Артир Голам готовится покинуть посёлок. Исходя из обнаруженных ранее улик, герои могут сделать вполне обоснованный вывод о том, что именно этот человек может знать, куда направляются криокамеры с похищенными людьми. Артира можно найти в его резиденции в северной части посёлка.

Вскоре после прибытия персонажей игроков в Байбашин на посёлок нападут партизаны-шаукары, намеренные освободить местных жителей от гнёта богатых преступников и тиранов-промышленников. Момент, когда состоится нападение, определяешь ты сам, сообразуясь с нуждами развития сюжета. Существует несколько способов заполучить необходимую для перехода ко второму акту информацию; ниже приведены лишь некоторые из них.

✱ ДОПРОС АРТИРА

Герои могут получить нужную информацию о дальнейшей судьбе криокамер (транспортную накладную и бирку с данными) от самого Артира Голама — его можно уговорить, обокрасть, подкупить или попросту запугать. В крайнем случае то же самое персонажи игроков смогут узнать в результате допроса (или при помощи пыток) от Рамсеса или одного из его Шакалов.

✱ НАРОДНЫЕ ГЕРОИ

Если персонажи игроков помогут шаукарам избавить Байбашин от владычества Раквин Бирбазил, Дали Осман, командир партизанского отряда, в знак благодарности прикажет своим шпионам и разведчикам узнать дальнейшую судьбу доставленных в Байбашин криокамер. Нужную информацию те смогут добыть в космопорту или вытянуть из взятого в плен Шакала. Если ты позволил Артиру Голаму сбежать, шаукары сумеют догнать и изловить купца и передадут его, избитого до полусмерти, в руки персонажей игроков. Во время последующего допроса можешь считать, что показатель репутации Артира Голама равен 0, а если персонажи выиграют встречную проверку **ВЛИЯНИЯ**, он заодно расскажет всё, что ему известно о Саламе ак-Абад.

✱ ПРИЗНАТЕЛЬНОСТЬ СЕМЬИ БИРБАЗИЛ

Если персонажи игроков устранят Артира Голама по поручению Раквин Бирбазил или помогут отбить нападение шау-

каров на Байбашин, они получают нужную им информацию — либо из гроссбуха Голама, либо от Шакала, трепещущего перед грозным Синдикатом. Персонажей игроков пригласят в особняк Бирбазиллов и проводят в комнату в подвале, выложенную бело-голубой плиткой, изображающей дельту Рамиши в миниатюре со всеми её бесчисленными протоками и каналами. В комнате будет стоять стул со связанным Рамсесом (или одним из его Шакалов) — героев оставят с ним наедине, предоставив возможность вести допрос так, как те посчитают нужным.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Путь сквозь джунгли приводит персонажей игроков в прибрежный посёлок Байбашин — населённый пункт, куда Шакалы Рамсеса доставляют криокамеры, которые Артир Голам отправляет далее, вниз по реке Рамише. Ниже перечислены факты, которые герои должны узнать, прежде чем покинуть Байбашин и отправиться в Конгломерат, и твоя задача как ведущего — об этом позаботиться.

- ✱ **КОНТРАБАНДИСТЫ.** Практически любой житель Байбашина знает, что Шакалы Рамсеса работают на Артира Голама.
- ✱ **КУПЕЦ.** Артир Голам руководит небольшой транспортной компанией, занимающейся доставкой грузов по реке из Байбашина в Конгломерат. Его контора и склад находятся на промышленном острове посреди реки, неподалёку от нового космопорта (см. «Достопримечательности Байбашина» ниже).
- ✱ **КРИОКАМЕРЫ.** Доставленные Шакалами криокамеры попадают на склад Артира Голама, а оттуда на одну из его речных барж, и героям об этом может рассказать любой местный грузчик. Если верить Артиру (и его аккуратно заполненным накладным), баржи доставляют свой груз в Хабал, портовый район Маленького Алголя, расположенного, как говорят на Куа, «в тени Монолита». Попав на склад Артира, криокамеры отправляются в путь без промедления — к моменту прибытия персонажей игроков в Байбашине их уже не будет.

✱ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Особенно любознательные герои за время своего пребывания в Байбашине могут узнать массу всего интересного:

- ✱ **МЕСТНЫЕ ПРАВИТЕЛИ.** Байбашин находится под контролем Бирбазиллов, одной из влиятельнейших семей Синдиката.
- ✱ **ДУРНАЯ КРОВЬ.** Между Артиром Голамом и Раквин Бирбазил в последнее время возник разлад. Случилось это после того, как Артир, опасаясь ареста, утопил в реке крупную партию опора. Ходят упорные слухи, что Раквин намерен отказаться от услуг Артира и подыскать более лояльного партнёра.
- ✱ **ОПЛАТА.** В доме Артира персонажи игроков могут найти неодимовые слитки, которые он получал в качестве оплаты от Саламы ак-Абад и которыми сам Артир расплачивался с Шакалами Рамсеса.



✿ **Наниматель.** Если персонажи игроков изобьют или станут пытаться Артира Голама, тот расскажет, что его нанимательницей была Салама ак-Абад, но оплату он получал из рук её посредников в Маленьком Алголе.

ВЛАДЕНИЯ БИРБАЗИЛОВ

Байбашин — это хрестоматийный пример сообщества, в котором царит вопиющее классовое неравенство. Качество жизни рядовых граждан просто ужасно, а между правителями посёлка и теми, кем они управляют, лежит бездонная имущественная пропасть. Социальное расслоение закреплено и географически: протекающая через посёлок река Рамиша делит Байбашин на две части — чистую и аккуратную северную, где проживают богатые дельцы и плантаторы, и южную — муравейник жалких лачуг, в которых ютятся батраки и рабы. Байбашин находится настолько далеко от цивилизации, что рабов обычно даже не заковывают в цепи: бегство в джунгли, как правило, означает верную смерть. Критика власть имущих в Байбашине — занятие бессмысленное и опасное, а батраки, смеющие перечить своим хозяевам, обычно просто пропадают без вести. Тем не менее местные жители не сломлены и не утратили надежды — под спокойной с виду поверхностью уже тлеет пламя восстания.

✿ Промышленность

Вся деловая жизнь посёлка так или иначе завязана на семейство Бирбазиллов. На склоне плато Веркана есть небольшой

колтановый рудник, а в полудне пути на восток — угольный карьер. На северном берегу реки разбиты обширные плантации биореконструированного мака — основного сырья для производства арраша и опора. На окраинах посёлка по обе стороны реки ведётся активное подсечно-огневое земледелие, и на возникающих то тут, то там полянках выращивают съедобные растения, табак и масличные пальмы. В южном городе есть рыночная площадь, где круглые сутки идёт бойкая торговля краденными и поднятыми со дна промоины технологическими штучками, лесной дичью и рыбой, в изобилии водящейся как в Рамише, так и в водах карстового озера на месте разрушенного космопорта. Кроме того, в Байбашине более или менее открыто процветает работоторговля, которой занимаются в основном алгольцы (как правило, тайно представляющие интересы богатых зенитийских семей из Монолита и его ближайших окрестностей).

✿ История

Процветающий старательский посёлок Хидерас был основан при загадочных обстоятельствах садаальским эмиром-изгнанником Эфрёмом ан-Авааном в 29 ц. к. Если верить сохранившимся с той поры легендам первых его поселенцев, эмир страстно желал вернуть себе богатство и влияние и потому заключил нечестивый пакт с могущественным ифритом по имени Тарва-ган. Исполняя свою часть договора, Тарва-ган указал ан-Аваану путь к сокровищам земных недр, но взамен проклял место будущего поселения. Тринадцать циклов эмир процве-

тал, но затем сами джунгли ополчились против него, потребовав плату кровью за каждый гран украденных богатств, — в 42 ц. к. случилось разрушительное землетрясение, и космопорт Хидераса обрушился под землю, на самое дно разверзшегося под ним карстового колодца. Эфрем исчез без следа, и основанный им посёлок вскоре опустел. Богатства Верканы лежали нетронутыми ещё восемь циклов, пока в 50 ц. к. до Колониального агентства не дошли слухи о заброшенном колтановом руднике; не прошло и сегмента, как в окрестностях бывшего Хидераса появились новые старатели. Крохотное племя согоев, именовавших себя Служителями Бездны, не смогло оказать посланникам Консорциума достойного сопротивления, и вскоре шахта заработала вновь. Через несколько циклов Бездна вновь собрала свою кровавую плату: на шахте произошёл обвал, и в 57 ц. к. комиссия Агентства признала аварийную выработку слишком опасной, уступив посёлок и землю вокруг него Бирбазилам в обмен на некие закулисные услуги на «Кориолисе».

✿ ПРАВИТЕЛЬСТВО

Несмотря на формальную независимость, фактическая власть над посёлком находится в руках Раквин Бирбазил и её сыновей Аула и Ото. Основной доход семье приносит выращивание мака — Бирбазилам принадлежат практически все плодородные земли в окрестностях посёлка. За право работать на территории Байбашина и защиту со стороны ополчения компании и предприниматели платят Бирбазилам регулярную мзду.

Среди прочих влиятельных личностей Байбашина также достойны упоминания следующие имена:

✿ **МОРИ ДАККА, РУДОЗНАТЕЦ.** Мори руководит львиной долей окрестных горных выработок и является одной из крупнейших работодателей для старателей-подёнщиков — батраков, достаточно храбрых или отчаявшихся для того, чтобы спуститься в полузатопленный колтановый рудник или отправиться на пользующийся дурной славой угольный карьер, расположенный в нескольких часах ходьбы сквозь смертельно опасные куанские джунгли. Мори живёт в Шахтёрском квартале Южного посёлка, над скопищем лачуг, жмущихся к склонам плато Веркана, в добротном бревенчатом домике, утопающем в зелени разбитых вокруг него террасных садов, к которому ведёт узкая извилистая тропинка. О присутствии хозяйки дома всегда можно безошибочно догадаться по запаху крепкого свежезаваренного чая. В противном случае её можно отыскать либо на одном из её приисков, либо в припортовой харчевне.

✿ **ХАШИМА БЕХАРИ, ЛЕГИОНЕРША В ОТСТАВКЕ.** Бехари координирует все вылазки охотников и сборщиков утиля, де-факто являясь распорядительницей портового рынка. Сборщики Хашимы ныряют на дно провала, где до сих пор покоятся обломки разрушенного космопорта, а все более или менее ценные находки в конце концов оказываются на рыночных развалах. Кроме того, ныряльщики обеспечивают стабильные поставки на удивление вкусных и мясистых крабов, обитающих исключительно в холодных

глубинах карстового колодца. Бехари уволилась из Легиона и обосновалась на Куа после Таншинской конфронтации в Ястаполе в 51 ц. к.

✿ **ТАНАМ ЭД-ГАРААМ, ВОЛЬНЫЙ ТОРГОВЕЦ.** Местное представительство Вольной лиги в Байбашине занимает просторный ангар неподалёку от нового космопорта и владеет практически безраздельной монополией на погрузочно-разгрузочные работы на прибывающих космических кораблях и речных баржах. Руководит представительством Танам эд-Гараам, старый офицер-таможенник, прекрасно осведомлённый обо всех дельцах Байбашина и их предприятиях и достаточно осторожный для того, чтобы всегда поддерживать хорошие отношения с Раквин Бирбазил.

✿ БЕЗОПАСНОСТЬ

Руководят местными силами правопорядка военные советники бригады «Нестера» под командованием Айджаза Морено — наёмники, работающие по договору субподряда на семью Бирбазил. Непосредственные полицейские функции выполняет местное ополчение — насквозь прогнившая и коррумпированная структура, члены которой озабочены лишь собственным благополучием. Истинная причина, по которой наёмники «Нестеры» находятся в Байбашине, — это изучение тактики и стратегии партизан-шаукаров, но об этом не знает даже сама Раквин.

✿ **ОПОЛЧЕНИЕ.** В ополчении Байбашина состоит около сотни бойцов. Все они по сути своей — вооружённые бандиты на службе Бирбазил, набранные с бору по сосенке из самых злчных куанских закоулков. Снаряжены ополченцы из рук вон плохо, большинство из них не имеет ни базовой военной подготовки, ни понятия о дисциплине, и многие из них не гнушаются зарабатывать на стороне, принимая взятки, покрывая и проворачивая различные противозаконные делишки. Командир ополченцев — отъявленный головорез по имени Варавва, который подчиняется напрямую Айджазу Морено.

✿ **ЭКЗОВЗВОД.** Гордость байбашинского ополчения, его экзозвезд, состоит из пятерых бойцов — военных советников «Нестеры», облачённых в тяжёловооружённые экзоскелеты. Эти массивные механизмы когда-то были экзопогрузчиками, поднятыми со дна карстового колодца, но под руководством Морено, ветерана инженерных войск, их отремонтировали и превратили в неуклюжие, но практичные боевые машины.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ БАЙБАШИНА

Ниже вы найдёте описание ключевых мест посёлка Байбашин.

✿ КАРСТОВЫЙ КОЛОДЕЦ ХИДЕРАС

Старый космопорт «Хидерас» и значительная часть раскинувшегося вокруг него посёлка ухнули на дно громадной карстовой промоины в 42 ц. к. Уцелели только здания, установленные на прочном скальном основании у подножия плато Веркана.

Стоя на краю провала, можно увидеть своды обширной системы природных пещер, проточенных под землёй водами могучей подземной реки, истоки которой, судя по всему, берут своё начало где-то в глубинах плато. Где-то там, внизу, под водой и слоем густой глинистой грязи до сих пор погребено портовое оборудование и остовы нескольких больших космических кораблей — настоящее золотое дно для отважных ныряльщиков, готовых погрузиться во тьму раскинувшихся под городом катакомб.

✱ Колтановый рудник

Устье пещеры, промытой одной из подземных рек, низвергающихся с плато Веркана на дно карстового колодца, позволяет проникнуть в обширную сеть раскинувшихся под плато пещер. Именно там, в этих пещерах, находится причина, по которой на месте ушедшего под землю Хидераса по воле Колониального агентства возник Байбашин, — богатейшие залежи минерала колтана, руды редкоземельных металлов ниобия и тантала, широко используемых в электронной промышленности по всему Горизонту. Впрочем, в конечном итоге по результатам некой тайной рокировки в закулисье «Кориолиса» посёлок и прилегающие к нему земли перешли под власть семьи Бирбазил, и теперь поставки колтана в Конгломерат и технические лаборатории Заветного Города контролирует Синдикат.

✱ Маковые поля

Крупнейшая статья экспортных доходов семьи Бирбазил, получаемых с Байбашина (не считая колтана), — это быстрорастущий биореконструированный мак, которым обильно засеяны плодородные земли вокруг посёлка. Полученный из мака арраш либо пакуют в контейнеры с колтаном и контрабандой доставляют в подпольные нарколаборатории Конгломерата (где его перерабатывают в опор), либо грузят на челноки и отправляют прямым ходом на «Кориолис».

✱ Северный посёлок

Северный посёлок, выражаясь языком социэкономикки, начинается с нового космопорта и, пересекая мост, ведущий к особняку Бирбазил, заканчивается складами, маковыми полями и роскошными поместьями в живописных предгорьях Верканы. Промышленные острова на реке также считаются частью Северного посёлка — именно там находятся конторы и склады деловых предприятий и транспортных компаний (вроде компании Артира Голама).

✱ Южный посёлок

Грязные трущобы, теснящиеся вокруг Хидераса, называются Южным посёлком. По мере того как берега колодца разрушаются в результате эрозии, вызванной водами подземных рек и добычей колтана, всё больше и больше лачуг оказывается под угрозой падения в ледяную бездну карстового колодца. Однако жителям Южного посёлка некогда думать о будущем — опасность настигнет неизвестно когда, а работать и кормить семью нужно уже сейчас, и к тому же ежедневно.

✱ Базиликовый мост

Мост, соединяющий космопорт с владениями Бирбазил, был возведён ещё Колониальным агентством, и этот железобетонный колосс остаётся столь же прочным и незыблемым, сколь и в день своей постройки. На мосту всегда дежурит отряд ополченцев, усиленный хотя бы одним бойцом из экзозвезда.

✱ Южный порт

Южный порт Байбашина — это настоящий лабиринт причалов, понтонов, сцепленных друг с другом старых барж и деревянных плотов, переоборудованных под склады и плавучие лачуги. Решётчатые башни кранов возвышаются над вагонетками, доверху заполненными добытым на местных приисках колтаном и углём. Грузчики Вольной лиги трудятся здесь круглосуточно, но во время особенно загруженных смен даже им приходится прибегать к помощи вольнонаёмных подёнщиков. В воздухе висит тяжёлая зловонная дымка, а плещущая у причалов вода черна от сажи и угольной пыли. Между портом и разбитым в центре посёлка портовым рынком теснятся бараки профсоюзных рабочих вперемежку с перенаселёнными жилыми модулями батраков, дешёвыми харчевнями и игорными притонами.

✱ Штаб-квартира Бирбазил

Владения Бирбазил отделены от шума и грязи Байбашина зеленоватыми водами Рамиши. Из-за высокой кирпичной стены, украшенной мозаиками и увенчанной россыпями битого стекла, виднеются верхние этажи семейного особняка, разительно выделяющегося на общем фоне посёлка своими белоснежными стенами, утончённой архитектурой и ухоженностью разбитого вокруг него роскошного сада. По обочинам ведущей к дому гравийной дороги растут алые маки, а на набережной, у куда более спокойного, тихого и чистого Северного порта, расположена пара забитых грузами частных складов. В самом порту находится лишь несколько жилых бараков, и перед началом смены рабочим с южного берега реки приходится проходить через тщательно охраняемый пропускной пункт на Базиликовом мосту.

✱ Контора Артира Голама

Контора «Гол-Ака́ндры», компании Артира Голама, находится в деловом районе у самого космопорта и по виду ничем не отличается от любого другого тамошнего строения — приземистое, немного неуклюжее здание из местной древесины и листового металла. Как правило, Артир принимает посетителей под пологом устроенной на крыше конторы террасы в компании Рамсеса и двух телохранителей из числа его Шакалов. Гостей ожидают финики, охлаждённое пальмовое вино и вежливый разговор о неизбежном экономическом буме, который вот-вот изменит жизнь в Байбашине раз и навсегда. Затем, после первого бокала вина, наступает время обсудить дела.

✱ Представительство Вольной лиги

Когда Колониальное агентство попыталось вновь заселить разрушенный и опустевший Хидерас, неподалёку от нового космо-



БАЙБАШИН

1. Карстовый колодец Хидерас
2. Колтановый рудник
3. Маковые поля
4. Базиликовый мост
5. Штаб-квартира Бирбазиров
6. Контора Голэма
7. Представительство Вольной лиги
8. Новый космопорт
9. Портовый рынок
10. Харчевня «Мисан»
11. Курильня «Дакх»

порта Вольная лига возвела просторные складские и офисные помещения. Несколько циклов назад, после того как Байбашин отошёл семье Бирбазил, объёмы коммерции в регионе заметно выросли, и Вольная лига не замедлила приобрести у новых хозяев посёлка ограниченную торговую лицензию на экспорт полезных ископаемых и выловленного из колодца утиля. Именно Вольная лига контролирует портовых грузчиков, работающих в космическом и обоих речных портах, и сельскохозяйственных рабочих, занимающихся выращиванием и сбором принадлежащего Бирбазилам мака. Местный представитель Лиги, бывший офицер-таможенник по имени Танам эд-Гараам, делает всё возможное для того, чтобы улучшить качество жизни и условия труда местных рабочих, но в его руках нет достаточно эффективных и безопасных рычагов давления на Раквин Бирбазил.

✱ Новый космопорт

Решив не повторять ошибок Хидераса, Колониальное агентство провело основательную геологоразведку и выстроило ровную, тщательно выложенную камнем взлётно-посадочную площадку нового космопорта на твёрдом скальном основании одного из островов посреди реки Рамийши.

✱ Портовый рынок

Центральная рыночная площадь — сердце общественной жизни всего посёлка — расположена между карстовым колодцем и промышленными островами Байбашина, на южном берегу реки Рамийши. Большинство местных предприятий имеет к происходящему на рынке прямое или опосредованное отношение. На прилавках можно отыскать что угодно, от еды до свежего арраша, на расстеленных прямо на земле замызганных покрывалах свалены груды выловленного ныряльщиками Хашимы утиля, а беспризорники и законтрактованные согои, вооружившись щётками, старательно очищают от грязи всё, за что можно выручить хотя бы пару бирров. При желании здесь можно купить даже колтан и уголь — жалкие крохи, как правило, найденные на земле или вытащенные из реки.

✱ Харчевня «Мисан»

Между рынком и промышленными островами, на самом краю колодца Хидерас, находится развлекательный квартал, где уставшие старатели и грузчики могут как следует повеселиться и выпустить пар. Самый большой и популярный притон в этом скопище вертепов — харчевня «Мисан», также известная как «Чешуя»

и принадлежащая Ане и Мандри Мисан, двум сёстрам-пасынкам с одной из планет системы Менкар. Они не слишком разговорчивы и предпочитают держать свои чувствительные раздвоенные языки за зубами, но превосходно разбираются в людях и достигли в этом деле почти пугающего совершенства вскоре после прибытия Эмиссаров с Зина, когда Ане по воле Ликов открылись тайны эмпатических мистических практик.

✱ Курильня «Дахх»

В районе Байбашина, расположенном на берегах речки, несущей свои чёрные воды из глубин колтановой шахты, заправляют банды работорговцев, а проживают в нём в основном рудничные рабы. Именно здесь, в полуразрушенном здании старой таможни, находится курильня «Дахх», куда приходят люди, желающие хоть на время потерять себя в сладостном наркотическом дурмане. Хозяин курильни — бывший раб, старик-согой по имени Дахх, не понаслышке знающий, насколько тяжкой и беспросветной порой бывает явь. На полу расстелены вытертые циновки и грязные подушки, вдоль стен расставлены простые деревянные лежанки, а царящий внутри курильни полумрак едва разгоняет свисающая с потолка чаша с сахарными светляками. Завсегдатаями курильни старики Дахха являются самые отчаявшиеся и опустившиеся из жителей Байбашина, готовые обменять свои последние бирры на пару часов блаженного забытья. Жасмина, верная помощница Дахха, — тайный агент шаукаров. Она бдительно прислушивается к словам, летающим с губ полусонных завсегдатаев курильни, и передаёт собранные сведения Дали Осману.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В этой сцене персонажи игроков, скорее всего, повстречаются с Артиром Голомом, его телохранителями (можешь использовать параметры Шакалов со страницы 102), Рамсесом (см. стр. 104) и, вероятно, Раквин Бирбазил. Кроме того, героям, возможно, придётся иметь дело с ополченцами и шаукарами (см. «События» ниже).

АРТИР ГОЛАМ, КОНТРАБАНДИСТ И РАБОТОРГОВЕЦ

Человек, который сделал себе имя в посёлке посреди куанских джунглей, происходит из богатой алгольской семьи из Акхандар-о-Шарифа. Когда дело дошло до дележа наследства, Артир, самый младший из десяти братьев и сестёр, сразу понял, что единственный способ добиться успеха в жизни — это обеспечить его самостоятельно. Призвав ветер коммерции в свои паруса, он отправился на станцию «Кориолис» с твёрдым намерением добиться успеха любой ценой и не останавливаться ни перед чем. «Воспарить к вершинам способен лишь тот, кто не отягощён грузом сожалений», — повторял он себе каждую ночь, прежде чем, вознеся краткую молитву Купцу, отойти ко сну. Помимо денег, Артира снедает только одна страсть — безраздельная любовь ко всякого рода тайнам, головоломкам и утончённым играм со словами. Образ жизни, которого стремится придерживаться Артир, требует роскоши, поэтому, бывая в Монолите, он тратит немало бирров на всевозможные загадочные и экзотические диковины.



Внешний вид: одежда из лучшего дабаранского шёлка, тщательно уложенные и умащённые ароматными маслами волосы, аккуратная борода. Ухоженное, покрытое бисеринами пота лицо, водянистые глаза с крохотными точечками зрачков, словно высматривающих очередную выгодную сделку.

Характерные черты: любит играть словами, когда говорит. Стремится извлечь выгоду из любого разговора. Складывает пальцы домиком, когда слушает; тербит мочку уха, когда нервничает.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 5

Здоровье: 5

Рассудок: 9

Репутация: 6

Навыки: влияние 4, мудрость 3, наблюдательность 3, стрельба 2

Достоинства: голос Купца

Оружие: карманный вулкан-пистолет

Снаряжение: транзактор с 10000 бирров на счету, зашифрованная табула с бухгалтерскими документами, контрактами и транспортными накладными на криокамеры (взлом — сложная [–2] проверка информантии), духи, ароматное масло для волос

✱ **Голос Купца.** Заключая торговое соглашение, Артир получает модификатор +2 при проверке **влияния**.

РАКВИН БИРБАЗИЛ, НАМЕСТНИЦА СИНДИКАТА

По меркам иерархии клана Бирбазилов Раквин — птица не самого высокого полёта, и в Байбашине она находится потому, что её куда более влиятельная старшая сестра решила, что кто-то из членов семьи должен лично контролировать поставки местного растительного и минерального сырья. Раквин ничего не оставалось, кроме как подчиниться и отправиться вместе с двумя своими сыновьями на Куа. Она ненавидит сестру и считает жизнь в Байбашине кошмаром наяву. Её сыновья регулярно ввязываются в неприятности: Ау́л — заядлый курильщик опора, а Ото из-за своего дурного нрава не способен справиться даже с самым элементарным поручением. Местные купцы постоянно досаждают Раквин жалобами, и она уже давно поняла, что единственный способ добиться от них подобающего уважения — это купить их на корню. В последнее время её больше всего раздражает наглость владельца одной местной транспортной компании Артира Голама, который недавно перешёл черту — проявил открытое неповиновение и причинил делам семьи немалый ущерб. Раквин подумывает о том, чтобы покарать зарвавшегося выскочку по заслугам, а на его место присмотреть кого-нибудь более надёжно и менее своевольного, например эд-Гараама, местного представителя Вольной Лиги.

Внешний вид: чёрные, подёрнутые сединой волосы. Чёрная джеллаба, по подолу и вороту расшитая золотым геральдическим орнаментом Бирбазилов. На животе носит заткнутый за пояс кривой вибронож в роскошно отделанных ножнах.

Характерные черты: говорит кратко. Выглядит разочарованной в жизни. Часто вздыхает.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 4

Здоровье: 7

Рассудок: 8

Репутация: 8

Навыки: влияние 4, ближний бой 4, лидерство 3, наблюдательность 3, стрельба 3

Достоинства: член фракции (Синдикат), Ау́л и Ото

Броня: потайной бронежилет (4)

Оружие: вулкан-пистолет, вибронож

Снаряжение: транзактор с 5000 бирров на счету, роскошно отделанные ножны (фамильная ценность Бирбазилов, стоят не менее 7000 бирров), импульсный персональный коммуникатор (1)

- ⊗ **Член фракции (Синдикат).** Несмотря на невысокое положение в иерархии клана Бирбазилов, Раквин обладает полным доступом к финансовым и силовым активам своей семьи. Она, будучи фактической правительницей Байбашина, получает модификатор +2 при проверке влияния, когда пытается кого-нибудь запугать.
- ⊗ **Ау́л и Ото.** Непутёвые сыновья Раквин обладают следующими параметрами. Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2 (здоровье: 6, рассудок: 4). Навыки: стрель-



ба 3, ближний бой 2, влияние 1. Кроме того, они активно пользуются грозной репутацией своей матери и тоже обладают доступом к её достоинству **член фракции (Синдикат)**, но получают модификатор +1, а не +2, как Раквин.

ОПОЛЧЕНЦЫ

Ополчению, пусть недисциплинированному и насквозь коррумпированному, всё же удаётся поддерживать в посёлке какой-никакой порядок. Когда дело начинает пахнуть жареным, они обычно вызывают бойцов экзозвода — как правило, одного вида тяжеловооружённых наёмников «Нестеры» достаточно, чтобы охладить самые горячие головы.

Внешний вид: неряшливые мужчины и женщины в поношенных джеллабах и защитных комбинезонах. Единственная деталь одежды, которая отличает их всех от простых головорезов, — это форменный чёрный шарф. Бойцы экзозвода облачены в униформу с эмблемой «Нестеры» на груди.

Характерные черты: часто ругаются и сплёвывают на землю. Как правило, пьяны или обкурены аррашем.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2

Здоровье: 6

Рассудок: 4

Репутация: 5

Навыки: ближний бой 3, стрельба 2, наблюдательность 2, скрытность 1, пилотирование 3 (у бойцов экзозвода)

Броня: защитная одежда (3)

Оружие: вулкан-карабин, вибронож, самодельный экзоскелет (у бойцов экзозвода)

Снаряжение: бутылка пальмового вина, байбашинский арраш (очень крепкий и чистый), талисман Лика, бирка (дб×100 бирров)

- ✳ **Самодельный экзоскелет.** Модифицированная грузовая рама старого экзопогрузчика со встроенным вулкан-пулемётом, тяжёлым стальным мечом (урон 3; порог 2) и гранатомётом с дымовыми и осколочными гранатами. В жарком куанском климате от внешнего бронирования пришлось отказаться — голая рама экзоскелета не защищает бойца, поэтому ему приходится рассчитывать только на собственную броню, однако ничего существеннее защитной одежды поддеть под экзоскелет всё равно не получится. Во взводе состоит пятеро бойцов в экзоскелетах, но дежурят они посменно, поэтому в состоянии полной боевой готовности в любой момент времени находится только один из них. В бою вместо навыков **проворства**, **стрельбы** и **ближнего боя** боец в экзоскелете использует навык **пилотирования**.

ДАЛИ ОСМАН, КОМАНДИР ШАУКАРОВ

Приведённые ниже параметры можно использовать и для рядовых шаукаров (параметры, уникальные для Дали Османа, приводятся в скобках). Дали Осман — бывший плантатор из провинции Шадаам, чьи батраки одними из первых взбунтовались и перешли под знамёна Шаука Кад ху-Гана, основоположника движения шаукаров. Соседи-плантаторы отвернулись от Дали Османа и проигнорировали его просьбы о помощи, и тот, обозлившись на своих товарищей по правящему классу, отрёкся от привилегий, пустил всё состояние на финансирование партизанского движения, а его плантация стала первой опорной базой шаукаров. Сам Дали Осман вступил в партизанский отряд рядовым бойцом, но быстро заработал себе имя и стал командиром, примкнув в процессе к наиболее радикальному крылу партизанского движения. Презрение, которое он прежде испытывал по отношению к батракам, переросло в жгучую ненависть к агрессивной экспансионистской политике фракций и трусости плантаторов, всегда готовых прогнуться перед могуществом зенитцев. Сегодня Осман — член влиятельной группировки партизанских командиров, ответственных за общую организацию повстанческой деятельности шаукаров, прямых наместников самого Шаука Кад ху-Гана, несущих людям слово своего истинно мудрого и справедливого лидера. **Внешний вид:** внимательные карие глаза, длинная седая борода. Носит простой серо-зелёный комбинезон и красную дупатту, повязанную

в виде тюрбана-тагельмуста. Правая рука забинтована — плотная повязка скрывает ожог, отказывающийся заживать во влажной жаре джунглей. **ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ:** теребит бороду, когда думает. Забинтованная рука покоится в перевязи на груди, прямо напротив кобуры с вулкан-пистолетом. Щёлкает застёжкой кобуры и поглаживает резную рукоять пистолета, когда чувствует неладное.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 2 или 3 (у Османа)

Здоровье: 7

Рассудок: 6 или 7 (у Османа)

Репутация: 3 или 6 (среди батраков)

Навыки: скрытность 5, лидерство 4 (у Османа), проворство 4, наблюдательность 4, влияние 3 (у Османа), выживание 3, стрельба 3, ближний бой 1 или 3 (у Османа)

Достоинства: дитя джунглей, девять жизней (у Османа)

Броня: защитная одежда (3) (у Османа)

Оружие: вулкан-карабин (у рядовых шаукаров), вулкан-пистолет (у Османа), вибронож, дымовая или фугасная граната (у Османа есть обе)

Снаряжение: маскировочный костюм (у Османа), бинокль

- ✳ **Дитя джунглей.** Среди партизан немало согоев, которые обучают своих товарищей нелёгкому искусству выживания в джунглях. Шаукары обладают классом защиты 2 против жаркого и влажного климата джунглей и способны отыскать еду, воду или укрытие, не проходя проверку **выживания**.
- ✳ **Девять жизней.** Дали Осман — идеалист и фанатичный привереженец учения шаукаров. Его революционный пыл позволяет ему сражаться, невзирая на раны. Если игрок проходит проверку дбб, чтобы выяснить, какую травму получит Осман, ты можешь поменять местами выпавшие десятки и единицы. Если у противника — персонажа игрока есть достоинство **палач**, оно нейтрализует действие достоинства **девять жизней** (и наоборот), и проверка проходит как обычно.

СОБЫТИЯ

Все события сцены «На краю» задуманы таким образом, чтобы позволить персонажам игроков воспользоваться любым из имеющихся способов заполучить нужные для продвижения по сюжету улики. Кроме того, в этой сцене присутствует цепочка событий, касающихся нападения шаукаров на Байбашин. Нападение начнётся на рассвете, причём вне зависимости от того, принимают герои в нём участие на той или другой стороне или же нет. Если герои не помогают шаукарам, атака должна пройти таким образом, словно три действия из числа тех, что упомянуты в событии «Дар шаукаров», окончились провалом. Обязательными событиями этой сцены являются только два — «Начало восстания» и «Бегство Артира Голама», но ты как ведущий, конечно, волен изменять их по своему усмотрению.

✱ РАСТУЩЕЕ НАПРЯЖЕНИЕ

Грязные улицы усеяны листовками, гласящими: «Свобода близка! Шаукары освободят Байбашин!» на зени и местном диалекте куанского. Люди то и дело останавливаются, чтобы подобрать листовку и прочесть короткое послание. Собравшиеся понемногу распаляются, бегающие туда-сюда шепотки постепенно перерастают в ропот, и вот толпа уже начинает скандировать: «Свободу Байбашину!» Внезапно все смолкает и рассеивается так же быстро, как собралась. Миг — и посреди улицы остаются только персонажи игроков. Причина этого поспешного бегства очень быстро становится очевидной: по улице движется отряд ополченцев, усиленный тяжеловооружённым бойцом в старом погрузочном экзоскелете. Потратив 1 пункт тьмы, ты можешь позволить толпе остаться и попытаться дать ополченцам отпор, но пыл собравшихся быстро угаснет, после того как наёмник в экзоскелете пронзит одного из демонстрантов своим огромным мечом, а командир ополченцев пригрозит пустить в ход дымовые гранаты и вулкан-карабины. Если персонажи игроков атакуют силовиков и покажут себя грозными бойцами (или будут арестованы), ими может заинтересоваться Раквин Бирбазил (см. событие «Вмешательство Бирбазилов» ниже).

Цена: 0 или 1 пункт тьмы.

✱ Аудиенция у Артира Голама

Если персонажи игроков пожелают, они смогут встретиться с Артиром Голамом без особых проблем. Контора «Гол-Акандры», его транспортной компании, находится на побережье промышленного острова с видом на Рамишу и маковые поля Северного посёлка. Расписанием Артира занимается его слуга Иохам — рано или поздно (в зависимости от репутации героев и наличия у них достоинства **ЧЛЕН ФРАКЦИИ**) Артир обязательно их примет. Если Шакалы не вернулись из джунглей Верканы, Артир будет страшно напуган и попросит Иохам задержать персонажей игроков, пока сам он не доберётся до порта и не покинет Байбашин на одной из своих речных барж. Дай героям шанс понять, что Иохам морочит им голову и тянет время, — пусть им в этом поможет какое-нибудь подходящее достоинство, проверка **ВЛИЯНИЯ** или **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**. Если встреча с Артиром всё же состоится, герои смогут узнать следующее:

- ✱ Артир — деловой человек, который позволяет своим клиентам избегать уплаты «необязательных» налогов, акцизов и пошлин;
- ✱ по доброй воле он ни за что не признается в незаконной перевозке людей и работе на ударный отряд мучеников или Орден Неприкасаемых. Если спросят об этом напрямую, Артир постарается уклониться от ответа и перевести разговор в более безопасное русло;
- ✱ если герои предъявят неопровержимые доказательства причастности Артира Голама к перевозке похищенных мистиков, он попросит персонажей игроков оставить свою возмутительную ложь при себе и велит своим телохранителям «выставить этих безумцев вон».

Если Шакалы ещё живы, Артир прикажет им избавиться от персонажей игроков сразу же, как только стемнеет (см. событие «Клинка во тьме» далее);

- ✱ если персонажи игроков одолеют телохранителей Артира Голама и прижмут его самого, он решит не запираяться и сам отдаст героям бирку с транспортной накладной, указывающей, куда именно отправились криокамеры с похищенными мистиками (см. снаряжение Артира и событие «Бегство Артира Голама»);
- ✱ если Рамсес пережил столкновение с персонажами игроков в джунглях Верканы, Артир Голам откажется их принять и велит Рамсесу и обоим своим телохранителям задержать персонажей игроков и дать ему время добраться до порта и удрать из Байбашина на борту одной из своих барж.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ ОГРАБЛЕНИЕ «ГОЛ-АКАНДРЫ»

При желании персонажи игроков могут добыть транспортную накладную «Гол-Акандры», проникнув в контору тихо и незаметно или просто ворвавшись туда с оружием наперевес. Само здание стерегут три охранника (можешь использовать параметры ополченцев). Если выстрелы прозвучат на улице, на шум рано или поздно обязательно явятся ополченцы — если, конечно, персонажи игроков не договорятся с Раквином Бирбазил об обратном (см. событие «Вмешательство Бирбазилов»). Ежедневное расписание Артира Голама выглядит примерно так:

- ✱ он встаёт рано утром, съедает завтрак, забирается в паланкин и отправляется на рынок, чтобы изучить свежие находки, поднятые ныряльщиками со дна карстового колодца;
- ✱ затем он едет в контору и несколько часов посвящает работе;
- ✱ после сытного обеда, приготовленного Иохамом, Артир отдыхает, обихаживает потенциальных клиентов или ведёт текущие дела с местными купцами;
- ✱ если ожидается ответственная поставка, Артир может провести целую ночь в порту, лично присматривая за ходом работ.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ САМОЕ СЛАБОЕ ЗВЕНО

Персонажи игроков могут добраться до Артира и (или) получить информацию о перевозках криокамер через Рамсеса или его Шакалов. Рамсес обычно проводит время в одиночестве, отважно сражаясь с внутренними демонами на грязных подушках курительни «Дакх». Его Шакалы более общительны и предпочитают напиваться в шумных компаниях в заведениях типа «Чешуи» сестёр Мисан. Как только кто-нибудь из Шакалов напивается до бесчувствия, остальные, как правило, велят самому трезвому из посетителей отнести его домой (и иногда даже платят за это пару бирров). Похитить напившегося та-

ким образом Шакала довольно легко, но если остальные поймут, что произошло, то они немедленно бросятся на поиски пропавшего товарища и, если понадобится, попытаются его отбить.

✳ **Айза, похищенная контрабандистка.** Пленница не скажет персонажам игроков ни слова о Рамсесе и других Шакалах, даже если герои выиграют встречную проверку **влияния**, но если их успех будет безусловным, то она признается, что криокамеры, которые они ищут, следует искать в Маленьком Алголе. Если герои прибегнут к пыткам, они получают модификатор +2, а ты — 1 пункт тьмы.

Цена: 0 пунктов тьмы (ведущий может получить 1 пункт тьмы).

✳ **Вмешательство Бирбазиллов**

Если хотя бы один из персонажей игроков обладает достоинством **ЧЛЕН ФРАКЦИИ (Синдикат)**, если герои помогли ополченцам в событии «Грабители» (см. стр. 110) или если они выступили против ополченцев в событии «Растущее напряжение» (см. выше), Раквин Бирбазил захочет с ними встретиться. Мальчишка-беспризорник передаст им бирку с приглашением явиться в особняк Бирбазиллов на северном берегу Рамиши. Прежде чем впустить героев внутрь и оставить наедине с Раквином Бирбазил, охранники попросят их сдать оружие. Раквин будет предельно прямолинейна и сразу перейдет к делу, поручив героям убить Артира Голама. Взамен она обещает им его гроссбух (включая транспортные накладные), 2000 бирров и благодарность Синдиката. Если персонажи игроков откажутся выполнять эту грязную работу, Раквин непременно попытается их устранить, чтобы герои не смогли предупредить Артира о её намерениях (см. событие «Клинка во тьме» ниже).

Цена: 0 пунктов тьмы.

✳ **Дар шаукаров**

Если персонажи игроков помогли простым людям по дороге сквозь джунгли Верканы, с ними свяжется Жасмина, шпионка шаукаров в Байбашине. Встретившись с ними за стаканом арака в одной из зланных портовых харчевен, она расскажет им о готовящемся наступлении и попросит о помощи. В награду она обещает Артира Голама и его гроссбух. Если персонажи игроков согласятся, откуда ни возьмись появятся Хаким и Акида и проводят героев в свою лачугу, где они смогут спокойно отдохнуть и дожидаться Дали Османа. Сначала героев ждёт долгий разговор, в ходе которого командир партизан попытается выяснить, что именно движет персонажами игроков. Если результаты собеседования его удовлетворят, он посвятит их в план готовящегося нападения. Партизаны хотят заронить в души смилившихся со своей участью батраков искры стыда за бездействие перед лицом тирании и раздуть из этих искр пламя народного гнева, а затем смять ополченцев, захватить промышленные острова, космопорт и, наконец, пленить Раквина Бирбазил и её сыновей.

Если герои согласятся помочь партизанам, их отношения с Синдикатом сильно пострадают (модификатор –2 при проверках **влияния** в отношении членов Синдиката в системе Куа). Помимо непосредственного участия в нападении, герои могут помочь с его подготовкой.

✳ **Народная поддержка.** Партизанам ни за что не захватить Байбашин без активного содействия со стороны местных жителей. Жасмина уже привлекла к операции агитатора и демагога по имени Сирван Русар, но многие батраки ещё продолжают колебаться. Если кто-нибудь из персонажей выступит с зажигательной речью и пройдет непростую (–1) проверку **влияния**, сомневающиеся встанут под знамёна шаукаров. В случае провала ты можешь инициировать кровопролитие во время события «Растущее напряжение» за 0 пунктов тьмы.

✳ **Подготовка почвы.** Цитадель Бирбазиллов в Байбашине не может пасть, если переманить на сторону шаукаров основных сторонников действующей власти — акбара охотников и ныряльщиков Хашиму Бехари, акбара портового профсоюза Танама эд-Гараама и акбара старателей Мори Дакку. Чтобы убедить любого из них, потребуется сложная (–2) встречная проверка **влияния**, но за каждого перешедшего на сторону шаукаров акбара сложность встречной проверки **влияния** против оставшихся акбаров снижается на одну ступень. В случае провала этот акбар остаётся сторонником действующей власти, проводит среди своих рабочих суровую «разъяснительную работу», обеспечивая модификатор –1 при попытке добиться народной поддержки (см. выше), и заодно сообщает Раквину Бирбазил о готовящемся нападении, в результате чего на охрану особняка отряжают дополнительные силы. Кроме того, Раквин Бирбазил приказывает отряду ополченцев устранить персонажей игроков (см. событие «Клинка во тьме» ниже). Попытка уговорить каждого из акбаров считается отдельным действием.

✳ **Вооружённое восстание.** Персонажи игроков могут помочь партизанам провезти в посёлок оружие и взрывчатку. Позволь героям пройти проверку **наблюдательности, скрытности и влияния** — в случае провала ополченцы заподозрят неладное, примутся лихорадочно готовиться к обороне, и шаукарам придётся начать наступление раньше времени.

✳ **Миномёты.** У шаукаров есть миномёты (стационарный аналог стандартных гранатомётов), но нет опыта обращения с тяжёлым оружием. Персонаж игрока, обладающий военной подготовкой, может указать им стратегически выгодные и хорошо защищённые позиции, на которых их лучше всего разместить (проверка **лидерства**). При провале ополченцы заподозрят неладное, и на защиту Базиликовского моста выйдет весь экзозвезд в полном составе.

✳ **Саботаж.** Перед началом наступления экзозвезд желательно ликвидировать или хотя бы ослабить. Добиться этого можно, выведя из строя экзоскелеты или тех, кто может

ими управлять. В случае провала ополченцы заподозрят неладное и усилят оборону вокруг особняка Бирбазилов.

Подготовка требует времени, поэтому до начала наступления герои при всём желании успеют предпринять только три действия из представленного выше списка. Вдобавок к описанным выше последствиям при провале каждого действия ты получаешь 2 пункта тьмы, а герои теряют время и вместе с ним — возможность совершить одно из трёх намеченных действий. Таким образом, наступление шаукаров начнётся уже после двух провалов.

В случае необходимости шаукары могут снабдить героев снаряжением из своих арсеналов (по одной единице оружия и по одной единице вспомогательного снаряжения на каждого персонажа игрока).

☛ **Оружие:** вулкан-карабин и 2 комплекта боеприпасов или вулкан-пистолет и 4 комплекта боеприпасов.

☛ **Вспомогательное снаряжение:** осколочная граната, набор инструментов (С) или м-комплект.

Цена: 0 пунктов тьмы (ведущий может получить по 2 пункта тьмы за каждый провал).

☛ **Клинки во тьме**

Шакалы Рамсеса или ополченцы устраивают засаду на одной из тёмных улочек Байбашина, чтобы заставить героев замолчать раз и навсегда.

Цена: 2 пункта тьмы.

☛ **Заря революции**

На рассвете начинается наступление шаукаров. Они намерены сгруппировать свои силы в Южном посёлке, затем при поддержке миномётов атаковать промышленные острова, захватить контроль над космопортом, закрепиться в ангарах Вольной лиги и использовать их как опорный пункт для финального рывка через Базиликовый мост к Северному посёлку. Огонь миномётов должен перекрыть реку и отрезать местных обитателям (в первую очередь Бирбазилам) пути к отступлению. Помимо последствий провальных действий, перечисленных в событии «Дар шаукаров», во время наступления герои могут столкнуться со следующими неприятностями:

☛ **Атака партизан (ополченцев).** Трое бойцов атакуют персонажей игроков, справедливо полагая, что перед ними враги.

☛ **Шальная мина.** Шальная мина со свистом проносится прямо над головой у персонажей игроков. Герой, который не сумеет пройти непростую (–1) проверку **проворства**, имеет неплохой шанс поймать пару-тройку осколков. Мина считается осколочной гранатой с мощностью взрыва 8 (см. таблицу 6.12 на стр. 129 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

☛ **Атака экзозвезда.** Персонажей игроков атакуют двое бойцов в экзоскелетах. Стычка длится три раунда, после чего враги вновь исчезают в хаосе битвы так же неожиданно, как и появились.

☛ **Бойня.** Персонажи игроков становятся свидетелями того, как ополченцы открывают огонь по беззащитным гражданским. Если герои не вмешаются, ты получишь 1 пункт тьмы.

☛ **К оружию!** Если персонажи игроков привлекли на свою сторону хотя бы одного из акбаров Бирбазил на этапе подготовки к наступлению (см. выше), герои могут призвать на помощь группу из троих вооружённых батраков — собирателей (люди Бехари), шахтёров (люди Дакки) или грузчиков (люди эд-Гараама). В любом случае используй параметры докеров-громил из «Пробуждения Мученика» (см. стр. 32). Персонажи могут вызвать подкрепление по одному разу за каждого привлечённого на сторону шаукаров акбара, и каждый раз ты будешь получать по 1 пункту тьмы.

Если партизаны и (или) персонажи игроков сумеют захватить особняк Бирбазилов и взять в плен Раквин Бирбазил и её сыновей, ополченцы прекратят сопротивление и сдадутся, наступление шаукаров увенчается победой, и власть над посёлком — по крайней мере, на время — перейдёт в руки партизан. Если наступление окажется неудачным, ополченцы развернут беспощадную зачистку посёлка в поисках явных и мнимых сторонников шаукаров. Вне зависимости от исхода наступления персонажи игроков должны получить информацию о дальнейшей судьбе криокамер с похищенными мистиками, а затем броситься в погоню за Артиром или отправиться прямиком в Маленький Алголь.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие, ведущий может получить несколько пунктов тьмы).

☛ **Бегство Артира Голама**

Артир Голам попытается сбежать из Байбашина сразу же, как только начнётся наступление шаукаров, если персонажи игроков не спугнут его раньше. Он, естественно, прихватит с собой все документы (включая транспортные накладные), но в спешке забудет удалить данные с рабочего компьютера «Гол-Акандры». Чтобы добыть нужную информацию, персонажам придётся пройти несложную (+1) проверку **информантии**. Если Рамсесу удалось добраться из Верканы в Байбашин, эта проверка заодно позволит найти расшифрованное сообщение Саламы ак-Абад (см. стр. 101). Тщательный обыск конторы также позволит обнаружить тайник с залитыми керосом металлическими слитками. Если проанализировать эти слитки в какой-нибудь лаборатории, станет ясно, что металл, из которого они состоят, — это неодим, редкоземельный элемент, практически не встречающийся на Куа. Проверка **технологии** позволит герою припомнить, что неодим широко используется в точном машиностроении, криогенике и лазерной промышленности, а проверка **науки** — что добывают неодим в основном из астероидных месторождений, так что выяснить место его происхождения будет весьма и весьма непросто.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ №6: НАКЛАДНАЯ АРТИРА ГОЛАМА



ДОСТАВКА: МАЛЕНЬКИЙ АЛГОЛЬ, ПОРТ ХАБАЛ, ПИРС №58.
ДАЛЬНЕЙШАЯ ТРАНСПОРТИРОВКА ПО СОГЛАШЕНИЮ С ПОЛУЧАТЕЛЕМ.
ОПЛАТА ПО ФАКТУ ПРИЁМКИ*

Счёт-фактура:

Дата:

Счёт заказчика: 23654

Платёжный агент: К (см. контракт)

Получатель: Табра Гатан (от имени Ниобы Хассам)
«Хассам», площадь Пани, рынок «Хабра»



Дата	Входящий номер	Исходящий номер	Продавец	Борт №	Порт доставки	Условия	Пошлина
X	0096	651	А. Голам	6893	Мал. Алголь, Хабал	См. контракт	X

Кол-во	Арт.	Ед. изм.	Примечание	Цена	Сумма
8			Согои (Байбашин)	80	640
2			Алгольцы	250	500
1			Майранцы	350	350
6			X	650	3,900

* Вычет за каждую единицу повреждённого груза.
Приёмщик: К. Счёт на оплату : С. через К.

Расчётные реквизиты

Счёт заказчика:

Дата:

Исходящий платёж:

Входящий платёж:

Пром. итог:	5,390 ₭
+ доставка	1,250
+ прочее	475
ИТОГ	7,115 ₭

КОНЕЦ ПЕРВОГО АКТА

К окончанию первого акта герои должны точно понять, что дальнейший их путь лежит в Конгломерат. Им необходимо знать, что криокамеры следует искать в Маленьком Алголе, в районе Хабал, на пирсе № 58. Добыв транспортную накладную Артира Голама, они также узнают, что получателями груза криокамер значатся представители компании «Хассам», контора которой находится в районе рынка «Хабра».

ПУТЕШЕСТВИЕ К МОНОЛИТУ

Пусть персонажи сами решают, как они намерены попасть в Конгломерат. Если наступление шаукаров закончилось неудачей, герои смогут купить билеты на челнок за 2000 бирров с человека. Если они пытались добраться до места посадки спасательных капсул на собственном корабле, они могут вернуться в джунгли с нужными запчастями, починить его и спокойно долететь на нём прямоком до Маленького Алголя. Самый простой и недорогой способ оказаться в Конгломерате — сплавиться вниз по Рамише на борту речной баржи. Билеты в данном случае обойдутся всего в 100 бирров с человека. Путешествие на речной барже может быть и бесплатным, если герои хорошо показали себя во время нападения шаукаров и сумели впечатлить Дали Османа или Раквин Бирбазил.

Мы покинули предгорья несколько часов назад и направились вниз по реке, стремясь поскорее добраться до цивилизации. Посёлки, городки и форпосты, разбросанные по берегам Рамиши, стали появляться всё чаще, а движение вокруг нас с каждым часом становилось всё оживлённее, и вот ближе к вечеру мы наконец поняли, что движемся в нескончаемом потоке рыбацких лодок, речных торговцев и грузовых барж, стремящихся туда же, куда и мы.

То, что поначалу было едва различимой чёрточкой на горизонте, к тому моменту превратилось в могучую башню, подпирающую сами небеса, — великий и величественный Монолит. Космические и воздушные корабли всех возможных форм и размеров кружили вокруг него подобно пчёлам, вьющимся вокруг своего улья. Под сенью колосса река стала уже, её берега оделись в камень набережных, а на смену буйной растительности пришли стены и окна человеческих жилищ. Вечерний бриз приветствовал нас сложной смесью запахов — горячей еды, ароматных специй, зловонных отходов, курящихся благовоний, мыла и погребальных костров.

Вокруг нас, куда ни глянь, раскинулись теснящиеся вокруг Копья Ликов трущобы — хлопотливый микрокосм, именуемый Конгломератом.

Джиана дол-Храна

Вниз по реке: дневник путешественницы



МАЛЕНЬКИЙ АЛГОЛЬ

АКТ
2

Второй акт «Куанского следа» приведёт персонажей игроков к подножию Монолита, в некогда богатый и роскошный Маленький Алголь. Здесь их будут ждать плавающие базары, тёмные переулки и призраки золотых дней былой славы Города Сановников.

СТАРТОВАЯ СЦЕНА подразумевает, что её действие развернётся сразу по прибытии персонажей игроков в Маленький Алголь (или непосредственно в порт Хабал) в поисках криокамер с похищенными людьми. Остальные сцены акта открытые, а их сюжет вращается вокруг загадки текущего местоположения криокамер. В конце акта героям предстоит спланировать и предпринять дерзкое нападение на старый дворец в Городе Сановников.

КРАТКИЙ ОБЗОР

Персонажи игроков прибывают в Маленький Алголь в поисках похищенных мистиков и исследуют портовый район Хабал и плавающий базар «Хабра». Они очень быстро поймут, что время на исходе: неведомый убийца активно подчищает все следы операции ударного отряда мучеников. Информация, полученная от тех, кто сумел спастись, приведёт персонажей игроков в Город Сановников, во дворец дабаранского аристократа Леода дол-Куассара. Во дворце герои узнают, куда именно отправляются криокамеры с похищенными мистиками, а Леод дол-Куассар погибнет от рук таинственного преступника.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В поисках истины в значных уголках Маленького Алголя персонажи игроков выяснят следующее:

- ✪ прибывшими из Байбашина криокамерами занимались грузчики компании «Хассам». Согласно договору с Артиром Голамом, из порта эти камеры отправлялись прямо в дворец дол-Куассара;
- ✪ некто (гашишин Ордена), похоже, методично избавляется от всех, кто принимал участие в операции ударного отряда мучеников на Куа;
- ✪ координаты конечного пункта назначения известны только оружейнице по имени Джаджа Дуга и её покровителю Леоду дол-Куассару;
- ✪ Джаджа Дуга живёт и работает во дворце дол-Куассара. Согласно договору между Саламой ак-Абад, Артиром Голамом и Ле-

одом дол-Куассаром, именно она является экспертом, ответственным за приёмку и оценку сохранности груза.

Самые хитроумные персонажи игроков сумеют докопаться и до более тщательно скрытой информации:

- ✪ в качестве оплаты за своё участие в перевозке мистиков Леод дол-Куассар получал всех пленников, не являющихся мистиками. Хранящиеся в мастерской Джаджи криокамеры могут послужить тому безмолвным свидетельством;
- ✪ на смертном одре Леод дол-Куассар признается, что за операцией стоит Астурбан, агент которого контролирует ударный отряд мучеников.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

- ✪ **ТА́БРА ГАТА́Н** — бригадирша грузчиков на службе у Ниобы Хассам, деловой партнёрши Артира Голама в Маленьком Алголе (см. стр. 131).
- ✪ **ЛЕО́Д ДОЛ-КУАССА́Р** — дабаранский аристократ и контрабандист, проживающий в Городе Сановников (см. стр. 141).
- ✪ **ДЖА́ДЖА ДУ́ГА** — оружейница и инженер, работающая на Леода дол-Куассара (см. стр. 142).

✪ АГЕНТЫ

В этом акте также появляются тайные агенты, способные причинить персонажам игроков массу неприятностей:

- ✪ **АКУ́БА КОШ** — вершительница и тайный агент Астурбана (см. стр. 143);
- ✪ **АТА́ИЯ** — гашишин Ордена Неприкасаемых, которой поручено зачистить следы операции боевиков в Маленьком Алголе (см. стр. 131).

ПУНКТЫ ТЬМЫ

Во втором акте пункты тьмы можно трактовать на то, чтобы чинить персонажам игроков различные препятствия, например в виде наёмников из службы внешней безопасности «Нестеры», вооружённых повстанцев или гашишина Ордена. В начале второго акта ведущий не получает дополнительных пунктов тьмы.

НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: ПРОЦЕССИЯ

В начальной сцене персонажи игроков находят тела портовых работников, разгрузивших баржи Артира Голама, а затем оказываются под перекрёстным огнём в перестрелке между повстанцами и наёмниками «Нестеры».

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Речная баржа с персонажами игроков на борту входит в акваторию Маленького Алголя и причаливает к пирсу № 58 в районе Хабал. Если верить транспортной накладной (и, возможно, показаниям свидетелей), именно сюда попадали все предыдущие поставки Артира. Неподалёку в небо поднимается столб густого дыма, и герои быстро находят его источник — склады «Гол-Акандры». Кто-то добрался до них быстрее персонажей игроков.

Это открытая сцена, действие которой происходит в декорациях пирса № 58, трущоб района Хабал, на плавучем рынке «Хабра» и вдоль набережных Маленького Алголя. Ты как ведущий, естественно, волен изменять эту сцену в соответствии с нуждами именно вашей игры. Большую часть времени персонажи игроков, несомненно, должны посвятить расследованию зацепок — как старых, обнаруженных в первом акте, так и новых, найденных уже в ходе этой сцены. В накладной «Гол-Акандры» указано имя Табры Гатан и название транспортной компании «Хассам». Кто-то убивает работников пирса № 58, занимавшихся разгрузкой криокамер, и те, кто ещё остался в живых, залегли на дно.

✳ Услуга за услугу

Если персонажи игроков приняли активное участие в событиях в Байбашине, их действия, скорее всего, не остались незамеченными. Если им понадобится помощь в поисках криокамер, они вполне могут рассчитывать на новообретённых союзников — Бирбазиллов или сторонников движения шаукаров из числа повстанцев Йалы Бакту.

✳ Помощь сверху

Персонажи игроков при желании также смогут выйти на контакт с судьёй Кураан или вершительницей Кош. Ни та, ни другая не горят желанием официально связывать свои имена с драмой вокруг мистицида и штурма тайной базы ударного отряда мучеников в Подвале «Кориолиса» — Совет фракций лихорадит, и любой неосторожный ход может означать для них конец карьеры. Впрочем, судья Кураан будет рада услышать о продвижении расследования. Если герои свяжутся с ней, в ответ они получат сообщение следующего содержания:

«Продолжайте расследование во что бы то ни стало. Мы определённо имеем дело с чем-то куда более серьёзным, чем похищение мистиков. Пропавшего соловья обязательно нужно найти — без его песни нам всем конец».

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Сразу по прибытии в Маленький Алголь персонажи игроков окажутся в водовороте интриги, разворачивающейся вокруг гибели деловых партнёров Артира Голама и их сотрудников. Совместив новую информацию с уликами и сведениями, добытыми в первом акте, герои должны узнать следующее:

- ✳ **ТРАНСПОРТНАЯ НАКЛАДНАЯ.** Из транспортной накладной герои смогут узнать имя (Табра Гатан), название компании («Хассам») и адрес (базар «Хабра»).
- ✳ **ТРАНСПОРТНАЯ КОМПАНИЯ.** Контора компании «Хассам» находится в центральной части базара «Хабра», а управляет ею предпринимательница по имени Ниоба Хассам.
- ✳ **ЖЕРТВЫ УБИЙСТВ.** Несколько людей, имеющих отношение к перевозке криокамер, стали жертвами недавних убийств.
- ✳ **ЖЕРТВА В БЕГАХ.** Табра Гатан — бригадирша компании «Хассам», нашедшая временное убежище в местной купальне после происшествия на пирсе № 58 и убийства Ниобы Хассам.
- ✳ **КРИОКАМЕРЫ.** Табра знает, что криокамеры из Байбашина перевозят во дворец Леода дол-Куассара в Городе Сановников.

Важно, чтобы герои нашли Табру Гатан живой и узнали от неё о дворце Леода.

ПОРТОВЫЙ РАЙОН ХАБАЛ

Жизнь в порту на северо-восточном берегу Рамиши бьёт ключом, а плавучий базар «Хабра» в обрамлении шестидесятиметровых пирсов представляет собой довольно-таки впечатляющее зрелище. Рядом с пирсами находятся многочисленные склады и таможенные заставы. Узкие портовые улочки запружены народом — бандитами, лоточниками, факирами, музыкантами, акробатами, попрошайками, носильщиками, пророками и мыслителями, всегда готовыми поделиться с окружающими своей громогласной мудростью. В воздухе плывёт густой аромат стряпни, специй, помоев, благовоний, мыла и горелых костей.

Хабал — портовый район Маленького Алголя, узловой перевалочный пункт в инфраструктуре речных грузоперевозок Конгломерата. После наводнения в Мибэа грузопоток, идущий через порт Хабала, увеличился, и товары, прибывающие на речных баржах, стали отправлять не только на базар «Хабра», но и в Ара-Ара — гравилётами, а то и попросту на спинах батраков. Рост грузопотока привёл к росту речного пиратства, а когда перевозчики ради безопасности начали сбиваться в вооружённые караваны, пиратов это не смутило — конечно, нападений стало меньше, зато на смену мелким шайкам пришли крупные группировки.

Синдикат в лице Бирбазиллов и Рафа пользуется в Маленьком Алголе огромным влиянием, а представители этих семей играют заметную роль во всех стратах местного общества.

✱ Пирс № 58

Там, где зеленоватые воды реки Рамиши превращаются в грязную, щедро смешанную с плавучим мусором муть, омывающую камни набережных Маленького Алголя, качаются понтоны длинных шестидесятиметровых причалов — хлипких на вид конструкций из деревянных настилов, кое-как сцепленных вместе ржавыми цепями и старыми канатами. К этим пирсам то и дело швартуются то юркие каноэ, то неповоротливые речные баржи. Привезённые ими грузы попадают на причальные склады, где лежат в ожидании дальнейшей отправки. Пирс № 58 находится в самом ближнем углу порта и представляет собой довольно основательное деревянное сооружение с двумя примыкающими к нему складами.

✱ Пожар!

Столб густого чёрного дыма виден издалека, и по мере приближения к пирсу № 58 в воздухе всё острее начинает ощущаться тошнотворный запах гари. Два склада, ещё недавно примыкавших к причалу, представляют собой груды тлеющих развалин, а в воде у пирса видны затонувшие остовы пострадавших в пожаре судов. Докеры из пожарной команды заканчивают тушить последние очаги возгорания, и вокруг пожарища уже начинают собираться оборванцы, намереваясь поживиться тем, что уцелело в огне.

БАЗАР «ХАБРА»

Портовый рынок Хабала, базар «Хабра» — место крайне оживлённое и полное хаоса. Многие местные торговцы живут либо прямо в своих лавках, либо где-то неподалёку от них. Большие плавучие платформы соединяются скользкими понтонами и ветхими мостками, однако самый быстрый и надёжный способ передвижения — это крепкая гондола и опытный лодочник, знающий все закоулки этого запруженного народом рынка. Куда ни глянь, на каждой улочке и в каждом переулке течёт, гудит и перекрикивается неторопливый бесконечный поток купцов и покупателей, батраков и носильщиков, тележек и паланкинов. Попрошайки распевают церковные гимны и трясут своими мисками в надежде на милостыню. Карманники, чувствуя свою безнаказанность, смело шарят по чужим карманам: стоит прыгнуть в воду, и ареста можно не опасаться, даже если кто-нибудь сумеет поймать воришку с поличным.

✱ Контора компании «Хассам»

В сердце базара «Хабра» находится несколько сцепленных друг с другом плавучих платформ, формирующих просторную площадь, называемую Пани́. Здесь расположены склады и лавки купеческого дома «Ламша́» (торговцев специями), Келта́ша Амима (широко известного винодела и куда менее широко известного производителя опора) и среди прочих — транспортной компании «Хассам». Вход в контору «Хассам» ничем не примечателен, и вместо вывески на узкой двери, украшенной шестиугольным витражным окошком, красуется только эмалированный металлический значок в форме пирамидки. Складские

Они думают, что они здесь владыки. Что их белые башни правят всей Куа.

Но на деле они лишь трупы, гниющие под безжалостным солнцем. Они уже мертвы, просто не знают об этом.

Йала Бакту, Королева Трущоб

ПРАЗДНОВАНИЕ ЦИКЛАД

Как мы уже говорили, рекомендуемое время начала «Пробуждения Мученика» — за девять дней до начала нового цикла. Подготовка к Цикладам шла на «Кориолисе» полным ходом, но мистификация и исчезновение Эмиссара многим подпортили праздничное настроение. На Куа, однако, большинство и не подозревает о том, что творится на орбите, так что здесь празднования в честь нового цикла будут проходить как обычно — в радостной и оживлённой атмосфере. Повсюду, даже в самых бедных районах, выступают таррабы и бродячие циркачи, а харчевни и благотворители готовят обильное праздничное угощение. Если герои не тратят времени попусту, они вполне могут успеть в Маленький Алголь как раз к кануну Циклада.



помещения «Хассам» предпочитает арендовать, привлекая своих клиентов в первую очередь не дешёвой перевозкой грузов, а надёжными грузчиками, привыкшими делать своё дело и не задавать лишних вопросов. В собственности компании также нет ни кораблей, ни гаваней — «Хассам» активно пользуется услугами сторонних подрядчиков, готовых предложить место на борту своих речных барж, или караванщиков, отправляющихся в Ара-Ара и другие округа Конгломерата.

✱ ХАММАМ «ТАМИНА»

Хаммам «Тамина» находится на окраине базара «Хабра», на самой границе с Городом Сановников. Основной контингент посетителей хаммама — купцы, у которых на базаре был удачный день, и туристы из ближних и дальних уголков Горизонта. В эпоху расцвета Города Сановников, когда Маленький Алголь был богатым округом, а не торгово-транспортным придатком Ара-Ара, хаммам «Тамина» служил местом отдыха для дипломатов и особ благородных кровей. Сегодня вряд ли кто-нибудь из бывших посетителей рискнул бы запросто показаться в трущобах, раскинувшихся вокруг этой некогда знаменитой купальни, но руководство «Тамины» сумело перестроиться и заново завоевать себе безупречную репутацию и новых постоянных клиентов из числа богатых и влиятельных местных жителей.

Здание выстроено вокруг просторного павильона с витражным куполом, изображающим звёздное небо над майранским Городом Ликов. Мягкий серебристый свет, пробивающийся сквозь стекло, отражается в декоративном пруду, заставляя воду сиять, освещая стоящую в самом центре павильона прекрасную мраморную статую Юнги, изображающую ребёнка с короткими взъерошенными волосами, полирующего каменной тряпкой зеркальную поверхность пруда. И подножие статуи, и стены павильона обильно увиты плющом.

Тамина, хозяйка купальни, лично встречает каждого посетителя и безошибочно запоминает лицо и имя каждого гостя. Придя в хаммам во второй раз, клиент может быть уверен, что Тамина обратится к нему по имени, предложит его любимый сорт кофе и поинтересуется, как здоровье его престарелой тётюшки с Алголя. За цену, сравнимую с ночью в приличном отеле, посетитель получит благоухающие чистотой полотенца, ароматное мыло и медную шайку, после чего банщик проводит его в помещение, которое всегда для хаммама называют Храмом Воды, — просторную залу с высокими потолками, изящными каменными колоннами и низвергающимися со стен хрустальными водопадами. Раздевшись и совершив омовение, клиент попадает в жарко натопленную парную, после которой его ждёт зал с тремя большими бассейнами с горячей, тёплой и холодной водой. Затем служители провожают гостей в отдельные комнаты, где их ожидает свежее бельё, ро-

зовый чай и (за дополнительную плату) искусные массажисты, парикмахеры, брадобреры и прочие специалисты индивидуального профиля. Именно там, в этих комнатах, заключаются деловые договоры, брачные контракты и торговые соглашения. Покидая хаммам, посетители получают назад свою одежду, свежевывстиранную и тщательно выглаженную, а Тамина лично провожает их сердечным напутствием и многозначительной улыбкой.

ЖИЗНЬ ПОД СЕНЬЮ МОНОЛИТА

Очень многие считают, что Конгломерат — это вечный город, охватывающий весь экваториальный пояс планеты Куа. На самом деле это заблуждение: город не настолько велик. Да, жилые районы, промышленные острова и трущобы занимают гигантскую площадь, но огромная часть городских зданий — это забытые и заброшенные руины, медленно, но верно пожираемые джунглями, а бесчисленные речушки, петляющие среди безлюдных строений, служат местным жителям надёжными торговыми путями. На просторах Конгломерата встречаются и титанические небоскрёбы, и приземистые складские ангары, и ветхие хижины — по мере приближения к Монолиту дремучие джунгли и плантации сменяются посёлками, развалинами, промышленными островами и роскошными поместьями, а они, в свою очередь, уступают место жилым районам и представительским кварталам Заветного Города (см. стр. 288 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

✱ Районы и промышленные острова

Немногие видят разницу между промышленным островом и жилым районом, но эта самая разница, с другой стороны, волнует лишь корпоративных и правительственных чиновников, да и то разве что из-за различий в документальном сопровождении коммерческой деятельности. На промышленном острове помимо производственных комплексов и бараков для рабочих, как правило, имеется небоскрёб, в котором расположена штаб-квартира владеющей островом компании или семьи. На фоне непритязательных фасадов фабричных корпусов и стандартных жилых модулей ухоженные сады, резные балконы и цветные мозаики центральной башни смотрят особенно впечатляюще.

Жилые районы — их, как правило, называют просто районами — представляют собой пёстрое попурри из жилых комплексов, ветхих трущоб, палаточных городков и фабричных корпусов. Небольшие компании предпочитают вести дела именно в жилых районах, а не на островах, арендуя одну-единственную фабрику и прилегающую к ней инфраструктуру. Часто встречаются предприятия и представительства под руководством «вольных» батраков.

✱ Могущество природы

Несмотря на широко распространённое мнение, Конгломерат никоим образом не защищён от превратностей погоды и стихийных бедствий. Каждый раз, когда с моря Гирид приходят

ежегодные муссоны, ливневые и ирригационные системы города подвергаются серьёзному испытанию. Дельта Рамиши, на берегах которой выстроена юго-восточная часть Конгломерата, перегорожена гигантскими дамбами, которые называются катарактами, — если они не справляются с напором стихии, под водой оказываются целые острова и жилые районы. Последний раз подобное произошло совсем недавно, во время боевых действий в округе Мибеа, когда неожиданный разлив озера Итамара позволил силам внешней безопасности «Нестеры» остановить наступление повстанцев Королевы Трущоб. На улицах ходят слухи, что главный шлюз катаракта № 7 открыли именно наёмники «Нестеры», тем самым сознательно погубив тысячи и тысячи невинных жизней. Однако муссоны — далеко не единственное стихийное бедствие, с которым приходится мириться местным жителям. Время от времени город сотрясают разрушительные тропические ураганы, когда ясное небо в течение нескольких минут превращается в ревущий штормовой котёл, в котором бесследно исчезает всё, что окажется у него на пути. Именно из-за таких ураганов верхние этажи высотных зданий в Конгломерате либо давно заброшены и не используются, либо пребывают в состоянии перманентного ремонта.

✱ Гражданские беспорядки

И жители Хабала, и завсегдатаи «Хабры» в эти дни только и говорят, что о Йале Бакту, Королеве Трущоб. Ходят слухи, что восстание ширится, и под её знамёнами собираются всё новые и новые боевые ячейки. Военная операция в Мибеа позволила наёмникам «Нестеры» преградить повстанцам прямой путь в Ара-Ара и вынудила мятежников добираться до намеченной цели в обход, через Маленький Алголь. В последнее время конфликт между наёмниками «Нестеры» и вооружёнными повстанцами Королевы Трущоб в Хабале набирает обороты и с каждым днём становится всё жёстче и острее, а благодаря потоку дешёвого контрабандного оружия за последние несколько недель уличные перестрелки между повстанцами и наёмниками уже стали делом едва ли не повседневным. Агитаторы повстанцев набирают в свои ряды в основном радикально настроенную молодёжь, почти детей, а «Нестера» в ответ не гнушается идти на самые жестокие меры вплоть до расстрелов без суда и следствия по первому подозрению в принадлежности к повстанцам. Единственное, в чём обе стороны конфликта проявляют редкостное единодушие, — это упорное нежелание слышать возмущённые голоса тех, кто полагает, что это противостояние зашло слишком далеко.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В ходе этой сцены персонажи игроков столкнутся с вооружёнными повстанцами Йалы Бакту и наёмниками службы внешней безопасности «Нестеры». Количество бойцов с каждой стороны остаётся на твоё усмотрение. Кроме того, герои должны иметь возможность выследить выживших сотрудников компании «Хассам», чтобы получить информацию о роли дол-Куассара в истории с похищенными мистиками.

МОНОЛИТ И ЕГО ОКРЕСТНОСТИ



ПОВСТАНЦЫ БАКТУ, ВООРУЖЁННЫЕ ОБОРВАНЦЫ

Внешний вид: одна из многочисленных вооружённых ячеек Королевы Трущоб, готовящихся к захвату Маленького Алголя. Одеваются в защитные комбинезоны, скрывают лица под платками и джеллабами.

Характерные черты: неопытные, но очень старательные бойцы, всегда готовые дать дёру, встретив серьёзное сопротивление.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2

Здоровье: 6

Рассудок: 4

Репутация: 2

Навыки: стрельба 3, скрытность 2, ближний бой 2

Броня: защитная одежда (3)

Оружие: вулкан-карабин, нож

Снаряжение: у одного из бойцов ячейки есть светошумовая граната. На случай если герои захотят обыскать тела, считай, что у каждого из повстанцев при себе 6 комплектов боеприпасов для вулкан-карабинов

НАЁМНИКИ «НЕСТЕРЫ»

Бойцы службы внешней безопасности компании «Нестера» — закалённые ветераны множества городских боёв, и каждый солдат в группе выполняет закреплённую за ним функцию. Служба в «Нестере» ожесточила этих людей, научила их быть постоянно настороже и всегда готовиться к худшему варианту развития событий.

Внешний вид: форменная красная броня с белым логотипом «Нестеры» на груди.

Характерные черты: суровые, опытные бойцы, обычно действуют как одно целое. Не привыкли бросать раненых и убитых товарищей.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3

Здоровье: 8

Рассудок: 6

Репутация: 4

Навыки: стрельба 5, ближний бой 4, проворство 3, скрытность 3, наблюдательность 3, сила 2, медикургия 2 (у медикурга)

Достоинства: огненная буря, тактический манёвр

Броня: тяжёлая броня (6; доп.: встроенный сенсорный прицел (С))

Оружие: вибронож, вулкан-карабин, вулкан-пулемёт (у пулемётчика)

Снаряжение: осколочная граната, светошумовая граната, м-комплект (у медикурга), ручной таран (у штурмовика, модификатор +2 при проверке силы). На случай если герои захотят обыскать тела, считай, что у каждого из них при себе 6 комплектов боеприпасов для вулкан-карабина (или вулкан-пулемёта)

❖ **Огненная буря.** 2 пункта тьмы. Отряд действует эффективнее, когда все его члены работают как единое целое. Все бойцы отряда на один раунд получают модификатор +2 при проверке стрельбы, но только если все они атакуют одну и ту же цель.

❖ **Тактический манёвр.** 1 пункт тьмы. Каждый боец бригады «Нестера» готов ко всему — в свой ход он получает дополнительный пункт действия, который может потратить на перемещение или поиски укрытия. Неиспользованный пункт действия теряется, как только персонаж завершает свой ход.

ТАБРА ГАТАН, БРИГАДИРША КОМПАНИИ «ХАССАМ»

Согой-полукровка по имени Табра Гатан приехала в Конгломерат в поисках работы десять циклов тому назад, сразу после того как всё её племя вымерло в результате эпидемии геморрагической лихорадки. Сначала она служила домашней рабыней в доме Марксу Хассам, дяди нынешней владелицы компании «Хассам», затем стала носильщицей, а затем — несколько циклов назад — бригадиршей. Помимо руководства работниками в её обязанности входит и сопровождение самых деликатных грузов.

Внешний вид: Табра — женщина высокая, жилистая и очень сильная. Она носит крепкие рабочие штаны, а выходя в рейс, набрасывает на плечи дупатту, которую удерживают на месте ремни патронных сумок, забитых боеприпасами для дробовика. В жаркую погоду она предпочитает работать в одних штанах, а дупатту повязывает вокруг головы на манер тюрбана. Обнажённая грудь и могучие мускулы, перекатывающиеся под эбеновой кожей, — зрелище, способное вселить благоговейный трепет даже в каменное сердце.

Характерные черты: предпочитает не поднимать глаз, разговаривая с людьми более высокого социального статуса. Ведёт себя тихо и смиренно, если чувствует угрозу. Немногословна, своих подчинённых привыкла держать в ежовых рукавицах.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3

Здоровье: 9

Рассудок: 6

Репутация: 2

Навыки: сила 4, лидерство 2, ближний бой 2, стрельба 2

Оружие: укороченный дробовик, кантовочный крюк (урон 3; порог 3)

Снаряжение: такелажные ремни, потёртая табула с накладными и расписаниями смен

АТАИЯ, ГАШИШИН ОРДЕНА НЕПРИКАСАЕМЫХ

Атаия — одна из множества «спящих» агентов, внедрённых Орденом Неприкасаемых по всему Горизонту. Воины Благодатного Огня «разбудили» её сразу после недавних событий на «Кориолисе». Ей поручено подчистить все следы куанской части операции и уничтожить всех причастных к ней людей, и Атаия очень хорошо знает своё дело.



Внешний вид: носит просторные многослойные одеяния, чтобы менять облик прямо на ходу. Если загнать её в угол, Атаия сбросит с себя все накидки, оставшись в чёрном спортивном комбинезоне. Кроме того, такая одежда позволяет без труда спрятать в многочисленных складках и карманах целый арсенал оружия и полезного снаряжения. Сама Атаия предпочитает яды и поджоги.

Характерные черты: тихая и наблюдательная. Выглядит пассивной и безынициативной, но это только видимость. Говорит с лёгким залосским акцентом.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 5

Здоровье: 7

Рассудок: 12

РЕПУТАЦИЯ: см. достоинство хамелеон ниже

Навыки: наблюдательность 5, проворство 4, скрытность 4, влияние 3, медикургия 3, ближний бой 3, стрельба 3, мудрость 2, технологика 2

Достоинства: здоровяк, крепкие нервы, хамелеон, фанатизм

Оружие: рельсовый пистолет, рельсовая винтовка (только когда устраивает засаду)

Снаряжение: зажигательная граната, взрывчатка, набор ядов (токсичность 6)

- ✪ **Здоровяк.** Благодаря секретной программе физической подготовки Ордена запас здоровья Атаии увеличивается на 2 пункта.
- ✪ **Крепкие нервы.** В академии гашишинов Атаия прошла суровую программу психологической подготовки. Многочисленные тренировочные пытки закалили разум Атаии — запас её рассудка увеличивается на 2 пункта.
- ✪ **Хамелеон.** Атаия без труда сливается с толпой и практически мгновенно приспосабливается к новым для неё нормам социального поведения. Замаскировавшись и облачившись в свои многослойные одежды, Атаия получает модификатор +2 при проверках **скрытности**, а когда она проходит встречную проверку **влияния**, её репутация считается равной репутации собеседника.
- ✪ **Фанатизм.** 2 пункта тьмы. Слепая вера агентов Залоса позволяет им преодолевать любые раны. Утратив боеспособность, Атаия немедленно приходит в себя с 2 пунктами здоровья.



СОБЫТИЯ

Все события этой сцены опциональны. Более или менее обязательными можно считать только события «Прибытие» и «Последний гробоносец». «Прибытие» познакомит персонажей игроков с опасностью, нависшей над всеми причастными к операции боевиков людьми, и позволит им найти улики, которые рано или поздно приведут их к Табре Гатан — последней оставшейся в живых свидетельнице, способной дать наводку на Город Сановников и дворец Леода дол-Куассара. Именно этой встрече посвящено событие «Последний гробоносец». В ходе событий, отмеченных словом «расследование», герои могут добыть важные улики.

✱ **ПРИБЫТИЕ**

Пирс № 58 забит народом. Чадающие руины двух складов служат безмолвным свидетельством ужасного пожара, отбывавшего незадолго до прибытия персонажей игроков. Пожар — дело рук Атаии, агента Ордена Неприкасаемых: она заложила пару зажигательных бомб, устроив всё таким образом, чтобы те сработали ровно в тот момент, когда грузчики компании «Хассам» явятся на склад, чтобы начать транспортировку последней партии криокамер с «Кориолиса» (или предпоследней, если последняя партия стараниями героев так и не добралась до Маленького Алголя) во дворец Леода дол-Куассара. В воздухе над пирсом висит запах гари, а в воде плавают обугленные деревянные и куски пластика.

✱ **Артир Голам.** Если Артиру Голаму удалось бежать из Байбашина, одним из затонувших у пирса № 58 кораблей будет баржа, на борту которой он покинул посёлок. Если кто-нибудь из персонажей игроков пройдёт проверку **ПРОВОРСТВА**, он сумеет пробраться в тёмное полузатопленное машинное отделение и найдёт там самого Артира — мёртвого и с перерезанной глоткой.

✱ **Обугленные руины.** На момент возгорания склады, судя по всему, пустовали. Если кто-нибудь из персонажей игроков сумеет открыть покоробившиеся и заклинившие от жара двери (проверка **СИЛЫ**), герои почувствуют резкий запах аммиака. На самой двери красуется слегка обгоревшая эмалированная вывеска с эмблемой компании «Хассам» — точно такой же, как на транспортной накладной «Гол-Акандры». Пожар ещё не ликвидирован окончательно, и перемещаться по складу небезопасно: каждый, кто войдёт внутрь, должен пройти проверку **ПРОВОРСТВА**. В случае провала персонаж получает d6 пунктов урона (броня защищает как обычно) и может загореться (см. стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Если за два раунда героя никто не потушит, охватившее его пламя погаснет само собой. Как вариант, персонажи игроков могут попытаться ликвидировать опасность возгорания, прежде чем входить на склад (для этого понадобится сложная (-2) проверка **ПРОВОРСТВА** или химический гаситель) — в случае успеха они смогут осмотреть склад, не опасаясь огня.

✱ **Криокамера.** Тщательный осмотр позволит выяснить, что склад на момент возгорания был не таким уж и пустым.

Под грудой обломков герои смогут отыскать раздавленный баллон с остатками неизвестной жидкости, источающей сильный запах аммиака (успешная проверка **ТЕХНОЛОГИКИ** позволит понять, что в баллоне когда-то был хладагент). К баллону подключён шланг, который тянется к дальнему концу склада, где стоит сломанная и почерневшая от огня криокамера, внутри которой лежит обугленное, скорченное в предсмертной агонии тело.

✱ **Тела.** Успешная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** позволит героям обнаружить неподалёку от сгоревшей криокамеры ещё два тела. Во время пожара двое оказавшихся в западне рабочих-согоев сцепились друг с другом за место в криокамере — оба были искренне (хотя и ошибочно) убеждены в том, что это единственный их шанс на спасение. Смертельно ранив своего соперника, победительница вскрыла криокамеру, извлекла из неё так и не пришедшего в сознание пленника, заняла его место и погрузилась в сон, не подозревая, что через несколько минут она просто сварится заживо в кипящей криогенной жидкости. Её раненый коллега попытался найти другое убежище, но силы быстро оставили его — он успел отползти на несколько метров, потерял сознание и истёк кровью за штабелем с пустыми ящиками. Это тело сохранилось лучше, и если его обыскать, то герои смогут найти в кармане уцелевшую бирку с 25 биррами (проверка **ИНФОМАНТИИ** позволит отследить перевод до расчётного счёта компании «Хассам»). Третье тело принадлежит одному из несчастных, похищенных воинами-мучениками на «Кориолисе»; осматривая его, герои обнаружат, что этот человек ещё жив, но страшно обожжён и едва может дышать, не говоря уже о том, чтобы говорить. Полученные травмы слишком серьёзны, жертву уже не спасти, и единственное, что герои могут сделать, — это избавить её от страданий.

После этого события герои могут начинать расследование, пользуясь уликами, собранными в первом акте. Хороший (хотя и небезопасный) вариант для начала расследования — поискать информацию о пожаре на окрестных улочках. В накладной Артира Голама указан адрес компании «Хассам», так что герои вполне могут попробовать туда наведаться. Поиски людей, сумевших спрятаться от Атаии, также должны быть достаточно прямолинейными; не забывай время от времени инициировать подходящие события, чтобы поддерживать нужный уровень драматизма.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

✱ **РЕЗОНАНС — ГОЛОСА В ТУМАНЕ**

Персонаж игрока, уже испытывавший на себе воздействие мистического резонанса в предыдущих актах и сценариях, может испытать его вновь. Используй это событие как способ намекнуть героям, что они на правильном пути.

✱ Находясь в Маленьком Алголе (в стрессовой ситуации или, наоборот, во сне или наркотическом дурмане), персонаж-мистик испытывает хорошо знакомое ему головокружение и щемящее чувство тревоги. Его зрение затягивает

ОТКРОВЕНИЕ ЛИКА

Я — пущенная в цель стрела, чьё время сочтено,
Я жив ещё, но тьма вокруг кружится...
Знай — гибель моя будет не напрасна: суждено
Минувшему в грядущем повториться.

Эмиссар Наби-му-Кад, Вестник



ЭМБЛЕМА КОМПАНИИ «ХАССАМ»

туманная пелена, звуки становятся глуше, а земля медленно уходит из-под ног.

- ✿ Если ты потратишь 1 пункт тьмы, герою придётся пройти проверку **психомистицизма**. В случае провала он подвергается ситуативной атаке ядом с токсичностью 2 (см. стр. 113 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), действующим против **ЭМПАТИИ**, и падает на землю, корчась в судорогах и извергая содержимое своего желудка. Если ты потратишь 2 пункта тьмы, это случится в разгар какого-нибудь конфликта. Приступ будет длиться 46 минут.
- ✿ Взирая на подёрнутый дымкой мир, больше похожий на собственное отражение в запотевшем зеркале, герой слышит отдалённое эхо уже знакомой ему мелодии. Поначалу она больше похожа на звон в ушах, но постепенно заполняет собой всё вокруг, превращаясь в могучий голос, раз за разом повторяющий слова одной и той же печальной элегии (смотри врезку «Откровение Лица»). Затем в песню вклиниваются звуки барабаниющей по камню капли и грубые невнятные голоса, в затылке и пояснице возникает острая пульсирующая боль, неумолимая сила перехватывает горло, каждый следующий вдох даётся всё труднее и труднее, а затем всё смолкает, зрение приходит в норму и приступ прекращается.

Этот мистический резонанс — эхо разума Эмиссара, выведенного из криостазиса на базе воинов-мучеников где-то на просторах Сультранских болот. Песня предвещает скорое прибытие агентов Первого Горизонта и неизбежную смерть самого Эмиссара.

Цена: от 0 до 2 пунктов тьмы.

✿ **Визит в компанию «Хассам»**

Контора транспортной компании «Хассам» находится в самом центре базара «Хабра», а её двери выходят напрямиком на площадь Пани. Артир Голам задействовал «Хассам» в операции воинов-мучеников благодаря политике компании, гарантирующей исключительно бережное обращение с деликатными грузами и не подразумевающей вмешательства в дела клиентов. Площадь Пани, как и весь остальной базар, забита народом и заставлена прилавками со всевозможными товарами. Самое весёлое и шумное место на площади — парусиновый павильон, разбитый перед местным представительством винодельни Келташа Амира, где все окрестные купцы собираются, чтобы повеселиться, промочить горло и поднять кальяном. Рядом с павильоном располагается лавка компании «Ламша», торговцев специями. К счастью, манящие ароматы пряностей с успехом заглушают запах давно не стиранных и изрядно пованивающих подушек, разбросанных вокруг столиков павильона Амира. Между павильоном и прилавками со специями и находится узкая, едва заметная дверца, ведущая в помещения компании «Хассам».

- ✿ **Гадалка.** Неподальку от входной двери в контору персонажи игроков могут заметить старую гадалку, которая не испытывает никакого желания вступать в разговоры и быстро растворяется в толпе (эта гадалка — не кто иная, как Атаия, гашишин Ордена Неприкасаемых).
- ✿ **Холодный приём.** Узкая металлическая дверь украшена шестиугольным цветным витражом со свитком Вестника, а не-

большой эмалевый значок с изображением пирамидки — эмблемы компании «Хассам» — служит единственным внешним признаком того, что за этой дверью находится некое деловое предприятие. Дверь не заперта, и, войдя внутрь, герои окажутся в тесном коридоре, доверху заставленном коробками с чаем экзотических сортов. В паре шагов от двери в луже собственной крови, насквозь пропитавшей расстеленный на полу ковёр алгольской работы, лежит тело евнуха по имени Ану́, слуги и личного секретаря Ниобы Хассам.

- ✳ **НИОБА.** Невысокая женщина, одетая куда скромнее, чем принято среди людей её круга, — в чёрный камиз с простым цветочным узором и жёлтую шаль. На лице Ниобы красуется напоминание о буйной молодости — синяя татуировка в виде двух параллельных линий на лбу и обеих щеках. Персонажи игроков обнаружат лежащее ничком тело Ниобы на полу её собственного кабинета. Если герои перевернут тело, они увидят, что мёртвые пальцы до сих пор прижимают к груди коммуникатор.

- ✳ **Коммуникатор Ниобы.** В последнем полученном сообщении Табра Гатан сообщает, что в «Хабре» может быть небезопасно, и просит Ниобу о встрече в хаммаме «Тамина», что на границе Города Сановников. В последнем отправленном сообщении Ниоба пишет, что ожидает оплаты от дол-Куассара и не может покинуть «Хабру», пока не получит деньги.
Цена: 0 пунктов тьмы (расследование).

✳ СБОР ИНФОРМАЦИИ НА «ХАБРЕ»

Есть шансы, что персонажи игроков попытаются найти необходимую им информацию, расспрашивая завсегдатаев плавающего базара «Хабра». Это позволит им узнать массу слухов и домыслов, касающихся выставленных на продажу криокамер, возросшего спроса на хладагент и череды ударов судьбы, постигших Табру Гатан и её людей. Узкие улочки, маленькие чайханы, курильни и прокси-притоны — прекрасные места для доверительных бесед за чашкой кофе или охлаждённого пальмового вина. Проверка **мудрости** позволит отыскать подходящего информатора, а встречная проверка **влияния** — убедить его поделиться имеющимися у него сведениями.

- ✳ **Криокамеры.** В последнее время на рынке появилось немало бывших в употреблении криокамер из Байбаши — видимо, кто-то из ныряльщиков наткнулся на золотую жилу на дне Хидераса.
- ✳ **Бригада Табры Гатан.** Имена Хассам и Гатан хорошо известны завсегдатаям базара «Хабра». Ни о них самих, ни о людях из бригады Гатан — суровых и крепких соговьях и алгольцах — ничего не слышно вот уже второй день, и многие начинают подозревать неладное. Лишь визит на невольничий рынок или в бойцовский клуб «Шамуд» сможет пролить свет на их судьбу. Если герои добьются безусловного успеха при проверке **влияния**, в качестве награды можешь инициировать событие «Спутница Табры».
- ✳ **Леод дол-Куассар.** Даже если персонажи игроков сумеют установить связь между Ниобой Хассам и Леодом

дол-Куассаром, ни один, даже самый осведомлённый рыночный оборванец не сможет рассказать ничего о совместных делах эмира-контрабандиста и компании «Хассам». Любой из них, однако, без труда расскажет, как отыскать контору Ниобы Хассам.

- ✳ **Слухи.** Достаточно широко распространённый слух утверждает, что одним из главных поставщиков оружия для повстанцев Королевы Трущоб является оружейница по имени Джаджа Дуга. Тем временем противостояние между беднотой и властью имущими начинает распространяться за пределы жилых районов Конгломерата, и трудности с дисциплиной среди работников начинают испытывать уже и плантаторы. Кое-кто поговаривает, что виной всему пророк Шаук, «батрак, который сказал нет», странствующий от плантации к плантации и от делянки к делянке, обучая рабочих чтению и письму, что, конечно, очень не нравится плантаторам, давно усвоившим старую как мир истину: «Учёный батрак — опасный батрак». Никто не знает, действуют ли Шаук и Королева Трущоб заодно, но малейшая вероятность подобного союза — острый нож у горла правящих классов Конгломерата.

Цена: 0 пунктов тьмы (расследование).

✳ ДЕСЯТЬ БИРРОВ ЗА ГРЁЗЫ

Чего-чего, а прокси-притонов в Маленьком Алголе имеется с избытком. При желании персонажи игроков без всякого труда смогут найти заведение, где продаются самые прекрасные сны и самые отвратительные кошмары. В прокси-притонах обычно многолюдно, и некоторые посетители явно проводят там слишком много времени.

✳ НЕВОЛЬНИЧИЙ РЫНОК

В глубине базара «Хабра» по палубе широкой приземистой баржи перед импровизированным помостом, сооружённым из двух ящиков, широкой доски и брошенной поверх холстины, прохаживается укутанный в шелка купец, а чуть поодаль маячат надзиратели — жилистый юнец и громадный, похожий на буйвола здоровяк. Время от времени кто-нибудь из них двоих спускается в трюм и выводит на помост «товар» — истощённых, измученных и грязных людей. Купец приветствует всех собравшихся, вкратце описывает очередной лот, и торги начинаются. Так персонажи игроков оказываются на одном из подпольных невольничьих рынков, во множестве разбросанных по всему Конгломерату.

- ✳ **Мальчишка.** На помост выводят мальчика-майранца. По его щекам текут слёзы, и он с ужасом смотрит на собравшуюся вокруг толпу. Кроме того, он, похоже, ранен — на правую руку наложена когда-то стерильная, но теперь безнадежно испачканная повязка. Успешная проверка **мудрости** или **наблюдательности** позволит героям узнать в пленнике одного из юношей, без вести пропавших во время недавних событий на «Кориолисе», Налáда син-Далáра, студента и сына богатого сановника.

✳ **Торги.** Персонажи игроков могут попытаться выкупить мальчика. Для этого понадобится либо непростая (-1) проверка **влияния** (в случае условного успеха героям придётся заплатить за него 300 бирров, в случае безусловного — всего 50), либо 500 бирров — ставка, которую никто не станет перебивать.

✳ **Сражение.** Конечно, персонажи игроков могут попытаться напасть на работоторговцев и силой освободить юношу и всех остальных рабов, запертых в трюме невольничьей баржи. Противниками героев выступают надсмотрщики и дб бандитского вида телохранителей собравшихся на пристани клиентов. Можешь использовать параметры повстанцев Бакту для всех, кроме здоровяка-надсмотрщика: ему больше подойдут параметры Табры Гатан.

Если мальчишку удастся спасти, он сумеет вспомнить, что очнулся в криокамере в каком-то тёмном подвале и увидел женщину в зелёном платке (Джаджа Дуга). Вокруг стояло ещё несколько криокамер и заваленных инструментами верстаков и стеллажей. Женщина внимательно его осмотрела, затем, ворча себе под нос, достала откуда-то бинты и сноровисто наложила повязку на правую руку (к слову, совершенно целую и невредимую). В ответ на немой вопрос в глазах мальчика она прошептала: «Поверь, судьба, которая ожидает тебя в Небесном Городе, гораздо хуже любой из тех, что выпадет тебе на рынке, — просто не снимай повязку, хорошо?» Затем его отвели к хорошо одетому мужчине (Леод дол-Куассар) — едва взглянув на забинтованную руку мальчика, он досадливо поморщился и отослал прочь «испорченный товар». Мальчика отвели сначала обратно в подвал, а потом на подземную пристань, к лодке работоторговца.

Цена: 0 пунктов тьмы (расследование).

✳ **Патруль «Нестеры»**

Патруль «Нестеры» прочёсывает район трущоб, в котором находятся персонажи игроков. По отношению к местным оборванцам наёмники ведут себя крайне грубо, даже жестоко, и если герои попытаются вмешаться, то ситуация может резко обостриться и даже закончиться перестрелкой. Если потратишь 1 пункт тьмы, наёмников будет трое; если 2 пункта тьмы — пятеро.

Цена: от 1 до 2 пунктов тьмы.

✳ **Улица мёртвых**

Это событие происходит во время чьих-то похорон. Погребальная процессия движется по улице и внезапно оказывается под перекрёстным огнём наёмников «Нестеры» и повстанцев Королевы Трущоб. Наёмные плакальщики и родственники покойного разбегаются прочь, спасая свои жизни. Большинству это удаётся, но шальные пули успевают собрать свою страшную жатву. Кровь впитывается в уличную грязь, валяется потерянная в спешке обувь, ветер треплет клочья изорванной в давке одежды. Вокруг кипит сражение, грохочут выстрелы, и теперь героям предстоит либо примкнуть к одной из сторон, либо пробить себе путь к отступлению.

Цена: 1 пункт тьмы.

✳ **Убийца наносит удар**

Если персонажи игроков ведут расследование, не соблюдая конспирацию и не предпринимая хотя бы самых элементарных мер безопасности, Атаия непременно обратит на них внимание. Поняв, что герои тоже ищут Табру Гатан, она немедленно попытается их убить. Впрочем, пока живы ключевые свидетели — Табра Гатан и Леод дол-Куассар, Атаия не станет рисковать, вступая с персонажами в прямое противостояние. Вместо этого она установит мину-ловушку там, где персонажи игроков живут, или там, где они бывают особенно часто. Мина-ловушка — это, как правило, спрятанный под столом или кроватью заряд детонита, снабжённый электронным детонатором и датчиком движения.

✳ **Взрывчатка.** Ближайший к взрывному устройству персонаж должен пройти проверку **наблюдательности**, чтобы почуять неладное. В случае провала он не замечает ничего необычного, и мина взрывается, когда герой подходит поближе или делает резкое движение. Атаия использует тройной заряд детонита (мощность взрыва 4; урон 1; порог 2).

Цена: 2 пункта тьмы.

✳ **Свидетельница**

На людном базаре герои неожиданно замечают в толпе одну из оборванок, слетевшихся на запах недавнего пожара на пирс № 58. Она сидит на циновке в дешёвой чайхане и перебирает вынесенную с пожарища добычу, прихлёбывая горячий чай. Помимо всего прочего перед ней стоит пара баллонов с хладагентом, точно таких же, как тот раздавленный, что персонажи игроков нашли на сгоревшем складе компании «Хассам». Если герои поинтересуются происхождением баллонов, оборванка скажет, что нашла их на пепелище, однако она, очевидно, лжёт, потому что баллоны слишком чистые и не выглядят так, будто пережили пожар.

✳ **Искусство дипломатии.** Дружеский подход и сложная (-2) встречная проверка **влияния** позволят персонажам игроков выведавать у неё правду. В случае успеха она признается, что получила их в оплату от двух работников Ниобы Хассам, попросивших у неё убежища в заведении её двоюродного брата Шамуда. Притон Шамуда находится в подвале заброшенного склада в Городе Сановников. Оборванка не знает, откуда рабочие взяли баллоны, но знает, что на чёрном рынке космопорта в Марзú Кхалá они стоят по три сотни бирров каждый.

За пару бирров девушка расскажет героям, как найти бойцовский клуб «Шамуд» (см. одноимённое событие ниже) и вручит им замызганный талисман Игрока, который служит его посетителям входным билетом.

Цена: 0 пунктов тьмы (расследование).

✳ **Бойцовский клуб «Шамуд»**

Игральный притон и бойцовский клуб «Шамуд» расположен в подвале здания таможни на границе между Городом Сановников и затопленным округом Мибеа. Это полуразрушенное строение находится в очень плохом состоянии, а его стены обложены

металлическими листами и горами мешков с песком, призванными предотвратить подтопление и дальнейшее разрушение. Вход в клуб скрыт под обломками рухнувшего портика среди обильно облепивших здание лагун. В тени перед дверью, прислонившись к стене, стоит здоровяк-садаалец. Украшенное шрамами и татуировками лицо безошибочно указывает на его бурное легионерское прошлое (используй параметры солдата из таблицы 15.1 на стр. 343 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

✳ **Пропускной режим.** Чтобы попасть в «Шамуд», герои должны пройти непростую (–1) встречную проверку **влияния**, обладать достоинством **ЧЛЕН ФРАКЦИИ (СИНДИКАТ)** или иметь на своём счету благодарность Раквин Бирбазил. Если герои купили талисман Игрока в событии «Свидетельница» (см. выше), вышибала пропустит их внутрь без лишних вопросов.

Клуб представляет собой высокий двухуровневый подвал с металлическими галереями, откуда открывается вид на установленные внизу стальные клетки — в них и проходят бои. Бывшие конторки таможенных служащих сдвинуты к дальней стене и частично превращены в барную стойку, а частично пущены на доски для длинных скамеек, сидя на которых, посетители курят и выпивают в ожидании боёв.

✳ **Расспросы.** Если персонажи игроков начнут расспрашивать посетителей или персонал о работниках компании «Хассам», ситуация быстро накалится, люди вокруг начнут злобно ругаться по-алгольски, и если герои не пройдут сложную (–2) встречную проверку **влияния**, то дело вполне может дойти до драки. Если кто-нибудь из героев говорит по-алгольски, проверка будет стандартной (+0).

✳ **Эскалация.** Если герои проиграют эту проверку, можешь потратить 1 пункт тьмы, чтобы перепалка переросла в драку (в качестве параметров посетителей используй параметры повстанцев Бакту). Если потратишь 2 пункта тьмы, на героев спустят четырёх бойцовых псов (см. стр. 102). Перед дракой Шамуд крикнет, обращаясь к персонажам игроков: «Вы идёте по стопам Смерти! Из сделки Хассам с этим лжезенитийцем не выйдет ничего путного! Уходите по-хорошему, или мы вышвырнем вас прочь!»

✳ **Деэскалация.** Если герои победят в проверке, спор уляжется, и Шамуд сообщит персонажам игроков, что грузчиков «Хассамы», которые прятались у него в клубе, несколько часов назад нашли мёртвыми в одной из собачьих клеток. Заметно нервничающие посетители расскажут героям об охватившей Маленький Алголь эпидемии убийств, жертвами которой стали и другие работники этой компании. Особенно сильно люди переживают за судьбу пропавшей без вести бригады Табры Гатан. Табра — уважаемый человек, и многие местные жители не раз обращались к ней за помощью и советом. Никто не знает точно, кто и почему открыл охоту на неё и её людей, но многие подозревают, что причина в сделке, которую Ниоба Хассам заключила с эмиром-контрабандистом Леодом дол-Куассаром.

Цена: от 0 до 2 пунктов тьмы (расследование).

✳ **Спутница Табры**

Если персонажи будут вести расследование, демонстрируя желание помочь оставшимся в живых сотрудникам компании «Хассам», на связь с ними рано или поздно выйдет молодая зенитийка-полукровка. Она представится как Уала и попросит о разговоре в каком-нибудь уединённом месте. Уала расскажет героям, что Табра — её спутница жизни и что они тайно встречаются в одной из задних комнат хаммама «Тамина» в Городе Сановников.

Цена: 0 пунктов тьмы (расследование).

✳ **Последний гробоносец**

Так или иначе герои выяснят, что Табра Гатан скрывается в хаммаме «Тамина», и отправятся туда, чтобы с ней поговорить. Вход с оружием в купальню запрещён, и каждый, кто хочет воспользоваться услугами хаммама, должен предварительно сдать на хранение всё имеющееся у него снаряжение. После этого героям выдадут полотенца, медные шайки и проводят в Храм Воды, перед входом в который им предстоит расстаться уже и с одеждой. Персонал купальни безупречно вышколен, и Тамина может со справедливой гордостью заявлять, что никто из них не берёт взятки и не имеет привычки разглашать какие бы то ни было сведения о клиентах её заведения. Совершив омовение и миновав обязательную остановку в парилке, герои наконец попадают в главный зал купальни и получают возможность продолжить своё расследование. Они могут либо попытаться заговорить с посетителями (непростая (–1) встречная проверка **влияния**), либо — если они знают, как выглядит Табра Гатан, — внимательно присмотреться к окружающим (проверка **наблюдательности**).

✳ **Спутница Табры.** Если герои встречались с Уалой и согласились ей помочь, она расскажет, в какой комнате она обычно встречалась с Таброй, и герои смогут найти бригадиру без всяких проверок.

При первой встрече с персонажами игроков Табра поведёт себя крайне агрессивно — она примет героев за убийц и приготовится сражаться не на жизнь, а на смерть. Успешная проверка **влияния** или **лидерства** (или присутствие Уалы) позволит разрядить обстановку, и Табра вернётся к своему обычному тихому и смирному состоянию. В разговоре с ней персонажи игроков смогут узнать следующую информацию:

✳ **Криокамеры.** Её бригада занималась перевозкой криокамер с людьми из арендованного Артиром Голамом склада на пирсе № 58 в подвал дворца Леода дол-Куассара.

✳ **Аристократ.** Леод — дабаранский аристократ и член Синдиката, сумевший подмять под себя львиную долю работорговли в Маленьком Алголе. Он давно мечтает получить пропуск в высший свет Зенитийской Гегемонии и переехать из своего «разбойничьего замка» в Заветный Город.

✳ **Соглашение.** Леод и Артир заключили соглашение, по которому часть присланных Артиром криокамер оставалась у Леода, а часть отправлялась куда-то ещё. Приёмкой криока-

мер ведает оружейница дол-Куассара, известная в Маленьком Алголе женщина-инженер по имени Джаджа Дуга. По результатам осмотра Ниоба Хассам получала свою плату — иногда биррами, иногда слитками какого-то странного металла.

- ✱ **Пункт назначения.** Если верить слухам, часть пленников из криокамер продавали в Монолит в качестве рабов, а часть отправляли дальше, куда-то в Сультранские болота (Табра не знает, куда: этим занимались уже люди самого дол-Куассара).
- ✱ **Убийства.** Пару дней назад два человека из её бригады не вышли на смену, но Табра поначалу ничего не заподозрила. Лишь после того, как во время погрузки последней партии криокамер из Байбашина на складе внезапно вспыхнул пожар, унёсший жизни ещё двоих грузчиков, Гатан поняла, что дело тут нечисто, и попыталась спасти сво-

их людей, но каждый раз неведомый убийца оказывался на шаг впереди. В конце концов Табра написала сообщение Ниобе Хассам, своей нанимательнице, предупредила её об опасности и залегла на дно.

- ✱ **Частная вечеринка.** По словам Табры, ей не позволили отнести последнюю партию криокамер во дворец, а велели оставить груз на пристани. Дело в том, что эмир-контрабандист устраивает грандиозный приём в честь помолвки своего сына с дочерью одного из благородных домов Зенитийской Гегемонии и предпринимает по этому поводу не менее грандиозные меры безопасности.
 - ✱ **Помощь.** Если персонажи игроков помогут Табре Гатан бежать из Маленького Алголя (желательно вместе с Уалой), в уплату этого долга она выполнит любую их просьбу.
- Цена:** 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

ЭМИР ВОРОВ

Поговорив с выжившими грузчиками компании «Хассам», персонажи игроков узнают, что следующий пункт назначения находится здесь, в Конгломерате. Теперь им предстоит найти дворец Леода дол-Куассара и оружейницу по имени Джаджа Дуга, занимавшуюся приёмкой доставленных во дворец криокамер. Для этого героям нужно будет проникнуть на торжественный банкет во дворец, полный сановников-неозенитийцев, высокомерных гегемонистов, богатых алгольцев и повязанных кровными узами дабаранских аристократов.

✱ Циклады

Если персонажи игроков действовали быстро и нигде не задерживались надолго, можешь приурочить банкет заодно и к празднованию Циклад. В противном случае считай, что праздник остался позади и жизнь успела вернуться в прежнее русло.

ОБСТАНОВКА

Табра Гатан указала на Леода дол-Куассара как на следующего посредника в цепочке между боевиками ударного отряда мучеников и неизвестным получателем похищенных ими людей. У этого дабаранского аристократа серьёзные связи в Синдикате, но движет им стремление получить пропуск в высшее общество Зенитийской Гегемонии. Бирбазилы видят в этом стремлении возможность начать вести дела с гегемонистами и предпочитают делать вид, что не замечают того, что дол-Куассар пытается вести двойную игру. Контрабанда и работорговля приносят Леоду немалый доход, а свой лучший товар дол-Куассар всегда приберегал для своих избранных клиентов из Монолита. Его низкопоклонство перед высокородными зенитийцами в конце концов принесло свои плоды в виде помолвки Маро́ка, его единственного сына, и Тёды дин Храма, пятой дочери Эдо́на, главы могущественного клана дин Храма. Тем не менее эпидемия убийств в Маленьком Алголе заста-

вила Леода опасаться и за свою жизнь: по его приказу охрана дворца в Городе Сановников была усилена дополнительными нарядами стражи и наёмников. Персонажам игроков придётся учитывать этот фактор, планируя проникновение во дворец.

✱ Услуга за услугу

Герои могут проникнуть во дворец или добиться аудиенции у Леода дол-Куассара, прибегнув к помощи людей, которым они помогали по ходу этой кампании. Если у героев есть связи в Синдикате (или если они помогли Раквин Бирбазил в Байбашине), их могут просто добавить в список гостей. Если герои помогли шаукарам, сторонники партизан из числа повстанцев Йалы Бакту могут незаметно провести их во дворец через служебный вход. Повстанцы помогут героям и в том случае, если те вступили в бой с наёмниками «Нестеры» во время события «Улица мёртвых» (см. выше). Проверка **мудрости** позволит персонажам игроков распутать хитросплетения уз, связывающих Леода и гегемонистов Монолита, а последующая проверка **влияния** — должным образом зарекомендовать себя перед представителями Синдиката или агентами Королевы Трущоб. В качестве запасного варианта можно использовать вершительницу Кош, которая обеспечит героям доступ во дворец через служебный вход благодаря своим связям в Астурбане.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Улики однозначно указывают на тот факт, что все похищенные мистики проходили через подвал дворца дол-Куассара. Проникнув внутрь, герои отыщут пустые криокамеры и узнают кое-что о таинственном конечном получателе. Твоя задача как ведущего — аккуратно ввести в игру Акубу Кош, представив её как надёжного и полезного союзника. Вероятное предательство Акубы Кош в третьем акте будет драматичнее, если персонажи игроков будут ей доверять. К окончанию второ-

го акта персонажи игроков должны обладать следующей информацией:

✿ **Мистики.** Кριοкамеры, помеченные чёрной краской, удостоивались особого обращения. Спящих в них пленников не размораживали, а, убедившись в исправности камер, отправляли в Суль-Махал, величественный дворец, затерянный в Сультранских болотах и затопленный в результате паводка, вызванного разрушением катаракта № 27 (подробнее об этом рассказано в третьем акте).

Объём и качество дополнительной информации сильно зависят от того, с кем именно персонажам игроков удастся поговорить во время банкета.

✿ Груз

Приёмка кριοкамер, привезённых с пирса № 58, происходила в дворцовом подвале, в мастерской Джаджи Дуги.

✿ **ПРИЁМКА.** Джаджа тщательно обследовала техническое состояние кριοкамер и физическое состояние спящих в них людей. Договор Артира Голама с Саламой ак-Абад подразумевал оплату за перевозку кριοкамер только по результатам этой приёмки. Джаджа Дуга также отвечала за перевозку кριοкамер к условленному месту в Сультранских болотах и дважды лично сопровождала груз.

✿ **Груз.** Помимо кριοкамер, Табра Гатан несколько раз привозила во дворец рабов. Рабы и кριοкамеры, отмеченные белой краской (вместе с их содержимым), отходили Леоду дол-Ку-ассару в уплату за его услуги.

✿ **Поставки.** Всего через дворцовые подвалы прошло шесть поставок с кριοкамерами, помеченными чёрной краской. В каждой из первых четырёх поставок таких кριοкамер было всего по три штуки, но в пятой и шестой их число заметно выросло — до восьми и шести штук соответственно. Итого за это время через руки Джаджи прошло двадцать шесть мистиков (считая Эмиссара). Ещё порядка полусотни согоев и тринадцать похищенных на «Кориолисе» простых людей Леод отправил на невольничьи рынки или передал в дар богатым зенитийцам из Монолита.

✿ **Убийства.** Недавно начали пропадать гробоносцы Леода — рабочие, которые помогали Джадже доставлять кριοкамеры в Сультранские болота. Сам Леод знает только об их исчезновении, но Джаджа уже слышала, что рыбаки выловили тело одного из пропавших без вести со дна озера Итамара.

✿ ЭМИССАР

Джаджа — единственный живой свидетель, которому известно об особых мерах предосторожности, связанных с перевозкой одной из «чёрных» кριοкамер:

✿ **ЭМИССАР.** В поставке, которая случилась за несколько дней до Циклад, находилась особая кριοкамера. Инспектировать её Джаджа вынуждена была не во дворце, а прямо на пирсе № 58. В этой поставке было двенадцать кριοкамер, и восемь из них были помечены чёрным. Прозрачное окошко «особой» кριοкамеры было закрашено, и проверять состояние



ПРЕДАТЕЛЬСТВО ГЕГЕМОНИИ

За организацией бракосочетания Теды дин Храма и Марока дол-Куассара стоят министры Кабинета Тысяч и лично глава Астурбана Ленова Астур. Агенты Астурбана в своё время сделали Леоду дол-Куассару выгодное предложение в обмен на контракт с Саламой ак-Абад. Дин Храма в курсе намерений Леода — несмотря на то, что глава клана согласился на помолвку, он намерен разорвать её сразу, как только ударный отряд мучеников сыграет свою роль и перестанет быть полезен для планов Гегемонии. Поскольку помолвка с самого начала была фиктивной, Эдон и его соратники-гегемонисты даже не думают скрывать своего презрения к «эмиру трущоб», которое станет более явственным с наступлением ночной стражи, когда выпивка и наркотики по-немногу развяжут гостям языки. Телохранители и гвардейцы дома дин Храма тоже обеспечивают безопасность вечеринки, но главная их забота — гегемонисты, и ради безопасности остальных гостей и семьи наречённого жениха они не пошевелият и пальцем.

камеры и её содержимого пришлось дистанционно, при помощи запущенной на табуле сервисной программы. Система охлаждения криокамеры была оснащена дополнительной батареей, а саму криокамеру, согласно распоряжению отправителя, надлежало отослать в Суль-Махал незамедлительно. Все остальные криокамеры отправились во дворец дожидаться приёмки как обычно.

✱ Тайная сделка

Персонажи также могут узнать кое-что новое об истории самой операции. Дополнительные сведения можно получить от умирающего Леода дол-Куассара в сцене «Последний танец харпура» или от Джаджи Дуги во время путешествия в Сультранские болота (см. третий акт).

✱ **Сделка.** Джаджа (или сам Леод, если его правильно мотивировать) расскажет, что сделка по перевозке криокамер была заключена между ним, Артиром Голамом и его деловой партнёршей с «Кориолиса», некой Саламой ак-Абад.

✱ **Воины-мученики.** Джаджа и Леод убеждены, что Салама, предполагаемый руководитель всей операции, — акбар контрабандистов с «Кориолиса». Они также знают, что представители Саламы на Куа платят Голаму за работу только после того, как Джаджа проводит осмотр и приёмку груза.

ДВОРЕЦ ДОЛ-КУАССАРА

Годы низкопоклонства перед властными господами из Монолита принесли, наконец, свои плоды — Леод дол-Куассар получил заветный пропуск в высший свет. Званный вечер, который он устраивает, — это не простая вечеринка, а аль-сёрса, официальный приём в честь помолвки своего сына и благородной зенитийки. Леод изо всех сил пытается показать себя радушным хозяином и достойным тестем, зарекомендовав себя перед родственниками невесты как состоятельного в политическом и экономическом плане человека. Подготовка к празднику обошлась дол-Куассару в копейчку — в тщательно вычищенном и обновлённом дворце появились тканые золотом ковры, в дворцовой оранжерее высадили экзотические растения, а в тёмных комнатах и коридорах развесили чаши с сахарными светляками. На кухне ожидают своего часа изысканные деликатесы, а на ступенях перед парадным входом уже разостлана специально заказанная по случаю помолвки красная ковровая дорожка с вышивкой, изображающей благословенный момент прибытия зенитийцев на просторы Третьего Горизонта.

✱ Атриум

За дверями парадного входа посетителей встречают компаньоны и лакеи, провожающие их сквозь мраморную колоннаду, вымощенную изящной, со вкусом подобранной мозаикой. Фойе залито мягким, слегка приглушённым светом, а его растрескавшиеся стены тщательно задрапированы. Гостей проводят в атриум, на реконструкцию которого Леод дол-Куассар потратил целое состояние: белоснежные мраморные стены, инкрустированные золотыми письменами — лучшими образчиками алгольского

каллиграфического искусства. Восемь фонтанов, по одному в честь каждого из зримых Ликов, наполняют воздух атриума свежестью и прохладой, и прибывающие гости предпочитают собираться под сенью их хрустальных струй. Всем желающим предлагаются освежающие напитки и лёгкие закуски вроде фиников, экзотических фруктов и орехов, а разносчики готовы отведать любое угощение, если того потребует одержимый паранойей гость. В стенах устроены затенённые альковы с мягкими диванами для самых высокопоставленных зенитийцев и их личных слуг. Посреди атриума устроена сцена для труппы танцоров, дающих «Неукротимого» — остроумную современную интерпретацию классического произведения на религиозную тему. Облачённые в развевающиеся накидки артисты создают разительный контраст с «павлинами» домашней гвардии, замершими навывтяжку по периметру помещения.

✿ БАНКЕТНЫЙ ЗАЛ

Как только соберутся все важные гости, Леод дол-Куассар обратится к присутствующим с приветственной речью, и золотые двери распахнутся, открывая вид на просторный зал, украшенный пальмами и клумбами с экзотическими цветами. В самом центре зала находится фонтан в виде окаймлённой перламутром обсидиановой стелы — стилизованного Монолита и раскинувшегося у его подножия Заветного Города. Стела увита цветущими лианами, а сквозь витражный потолок пробивается свет звёзд и виднеются огни настоящего Монолита — очередной дорогостоящий знак почти неприкрытого поклонения Леода дол-Куассара перед зенитийцами.

В противоположном конце зала находится несколько длинных столов, уставленных всевозможными яствами и изысками — хлебными скульптурами, фруктовыми вазами и ледяными статуями, а вышколенные слуги готовы выполнить любое пожелание гостей. Во главе пиршественного стола сооружён помост для самых почётных гостей — членов клана дин Храма и самих хозяев — дол-Куассара и его семьи.

✿ Кухни

В углу банкетного зала устроена незаметная дверь, ведущая в служебные коридоры дворца и соединяющая его с бьющимся сердцем сегодняшнего праздника — дворцовой кухней. Коридоры тщательно стерегут, а охранники пускают внутрь только членов хозяйской семьи, слуг и рабов. Любопытствующих или заблудившихся гостей вежливо, но непреклонно выпроваживают обратно в банкетный зал. Коридоры украшены простой драпировкой и тускло освещены световыми панелями. При желании дворцовую кухню сегодня можно найти по запаху — путь внутрь лежит сквозь сервировочное помещение, где приготовленные блюда, прежде чем подать на стол, превращают в эстетически совершенные шедевры кулинарного искусства. Тут и там разбросаны альковы для статуй Ликов и небольшие часовенки, но сегодня все доступные поверхности и помещения буквально забиты коробками и ящиками с продуктами и специями.

✿ Подвал

Воспользовавшись служебными коридорами, можно попасть в крыло для слуг, оттуда, спустившись по узкой винтовой лестнице, — в винный погреб, а затем в дворцовый подвал. Там, в глубоких подземных коридорах, среди толстых дюралитовых свай, несущих на себе титанический вес всего дворца, темно и сыро, а в воздухе пахнет стоялой водой и гниющими водорослями. Под дворцом лениво гонит свои бурные воды река Рамиша, а старый причал позволяет ввозить и вывозить различные грузы быстро и незаметно. Именно там, у самого причала, находится жилая комната и мастерская Джаджи Дуги (см. событие «Мастерская Джаджи» ниже).

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Если персонажи игроков в ходе банкета нарвутся на неприятности, разбираться им предстоит либо с домашней гвардией дол-Куассара, либо с телохранителями знатных гостей.

СОЛДАТЫ ДОМАШНЕЙ ГВАРДИИ И НАЁМНИКИ

Телохранители Леода дол-Куассара и его высокопоставленных гостей — лучшие специалисты в своём деле из числа тех, чьи услуги можно купить за деньги. Их преданность и профессионализм несомненны, поскольку любое пятно на репутации телохранителя, как правило, приводит к увольнению с «волчьим билетом», а некомпетентность и вовсе почти равносильна смерти.

ВНЕШНИЙ ВИД: солдаты из домашней гвардии Леода — это бесстрашные воины в красных плащах и белых тюрбанах. Гвардейцы гегемонистов в большинстве своём одеты чуть более практично — в искусно расшитые мундиры и береты, украшенные кокардой с гербом нанимателя.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: безмолвны и бесстрашны, но безупречно вежливы с облечёнными властью людьми.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 2

Здоровье: 7

Рассудок: 5

Репутация: 3

Навыки: стрельба 3, ближний бой 2, наблюдательность 2, проворство 1

Оружие: телескопическая дубинка, штурмовой вулкан-карабин

Снаряжение: наручники

ЛЕОД ДОЛ-КУАССАР, ЭМИР-КОНТРАБАНДИСТ

Леод — отпрыск благородных кровей, прямой потомок матриарха Ижди дари Карайлы, дабаранской паши, владения которой располагались в одной из долин к северу от Дар Бари. Бабушка Леода заработала своё немалое богатство и влияние в сотрудничестве с алгольскими охотниками на рабов, экспортируя пасынков-крайнов из системы Марфик. Её маленькое противозаконное предприятие процветало, поскольку под-

рядчики-строители «Кориолиса» и промышленники Конгломерата настолько остро нуждались в рабочих руках, что предпочитали не задавать вопросов поставщикам «трудового ресурса». Отец Леода, однако, оказался куда менее успешным дельцом и умудрился настолько сильно подмочить свою репутацию, что лишился доступа на рынки Заветного Города, став фактически персоной нон грата. Когда Леод унаследовал титул дара и статус главы семьи, он постарался сделать всё возможное, чтобы исправить ошибки родителя и вернуть расположение богатых и влиятельных обитателей Монолита. В сотрудничестве с Бирбазилами он сумел обойти алгольских работорговцев и стать негласным владыкой Маленького Алголя. В погоне за расположением Зенитийской Гегемонии он даже отрёкся от своих дабаранских корней и сменил фамилию, в одночасье превратившись из дар Карайла в дол-Куассара. Власть Леода над Маленьким Алголем практически безраздельна, а источником его неимоверного богатства является работорговля в сотрудничестве с семьёй Бирбазил и ещё несколькими независимыми группировками. Леод знает массу неприглядных секретов о самых богатых и влиятельных фракционерах Монолита, и это знание в конечном итоге позволило ему договориться о браке между своим единственным сыном и пятой дочерью Эдона дин Храма.

Внешний вид: худощавое телосложение, слегка утомлённое выражение лица. Носит дорогую шёлковую одежду. Украшает лицо узорами, явно разработанными на основе семейного стиля клана Куассаров.



ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: встревоженно озирается по сторонам, массирует левую ладонь, когда нервничает.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 4

ЗДОРОВЬЕ: 6

РАССУДОК: 7

РЕПУТАЦИЯ: 7

НАВЫКИ: мудрость 5, влияние 4, лидерство 2, наука 1

Достоинства: контрабандист, обширные связи

СНАРЯЖЕНИЕ: импульсный персональный коммуникатор (I), дорогая одежда

- ☉ **КОНТРАБАНДИСТ.** 1 пункт тьмы. Леод знает, как солгать, чтобы выпутаться из любых неприятностей: проходя проверку **влияния**, он получает одну дополнительную шестёрку.
- ☉ **ОБШИРНЫЕ СВЯЗИ.** 1 пункт тьмы. За долгие годы Леод обзавёлся огромным количеством связей и обширным списком должников и признательных ему людей — как среди жителей Маленького Алголя, так и среди богатых и влиятельных обитателей Монолита. Прибегнув к этим связям, он может уменьшить или увеличить сумму любой сделки вдвое по своему выбору.

ДЖАДЖА ДУГА, ОРУЖЕЙНИЦА И ИНЖЕНЕР

Когда речь идёт об инженерном деле, фамилию Дуга можно считать знаком и гарантией качества. За долгие годы клеймо «Дуга» возлагали на свои творения многие великие металлурги, архитекторы и инженеры. Джаджа, вынужденная расти в тени своих сводных братьев, покинула родной дом совсем молодой девушкой и устроилась бортинженером на «Нилибру», большегруз, курсировавший вдоль Майранской цепи. Интерес Джаджи к оружию заметил и подогрел капитан «Нилиоры», отпрыск орданских могулов по имени Мандриль Далган. В погоне за двойной наживой Далган занимался поставками оружия по обе стороны баррикад — и Легиону, и Ордену Неприкасаемых, и эта рискованная игра в итоге стоила ему жизни. Во время abordaжа «Нилиоры» пострадала и сама Джаджа — в этом бою она получила страшные ожоги и лишилась правого глаза. Вернувшись на Куа, она некоторое время зарабатывала на жизнь в качестве посредника, но вскоре её заметил Леод дол-Куассар, который устроил для неё мастерскую в подвале собственного дворца и сделал ей одно из тех предложений, от которых не принято отказываться.

Внешний вид: дотошная и въедливая женщина, которая выглядит гораздо старше своих лет благодаря плохо зажившим шрамам от ожогов. Обычно она носит тёмно-зелёный камиз с золотым шитьём, а на голову повязывает простой светло-зелёный платок. Разговаривая с незнакомцами, она либо закрывает объектив своего кибернетического глаза, либо отводит взгляд.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: постоянно поправляет платок, чтобы скрыть шрамы от ожогов. Периодически прикасается к лицу, чтобы убедиться, что скрывающий шрамы макияж не смазался.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 3

Здоровье: 5

Рассудок: 8

Репутация: 4

Навыки: технологика 4, наука 3, инфомантия 2, медикургия 2, влияние 1

Достоинства: оружейник, многоцелевой кибернетический глаз, грозный хозяин

Снаряжение: набор инструментов (С), табула, бирка (250 бирров)

- ✳ **Оружейник.** Джаджа обожает оружие и разбирается в нём куда лучше, чем в людях. Она получает модификатор +2 при проверках **технологии**, если имеет дело с созданием или ремонтом оружия или боеприпасов.
- ✳ **Многоцелевой кибернетический глаз.** Джаджа потеряла правый глаз много лет назад, и Леод дол-Куассар заплатил за операцию по установке созданного по особому заказу имплантата. Оптика кибернетического глаза позволяет работать с самыми крохотными деталями, обеспечивая Джадже модификатор +1 при проверках **технологии**, если она проводит ремонт какого-нибудь деликатного механизма. В сражении применение этого кибернетического устройства считается продолжительным действием, но обеспечивает модификатор +1 при проверках **стрельбы** и **наблюдательности**.
- ✳ **Грозный хозяин.** В Маленьком Алголе всякий знает, что Джаджа Дуга работает на Леода дол-Куассара, поэтому её репутация увеличивается на 3 пункта, когда она проходит проверку влияния, договариваясь с кем-нибудь или угрожая кому-нибудь от имени своего нанимателя.

АКУБА КОШ, ВЕРШИТЕЛЬНИЦА И АГЕНТ АСТУРБАНА

Вершительница Акуба Кош — тайный агент Астурбана; она занимается шпионажем в Консорциуме в пользу Зенитийской Гегемонии. Забравшись поддержкой судьи Кураан, она обеспечила себе назначение на самые важные задания. В этом сценарии её задача — убедиться, что персонажи игроков придут к правильным умозаключениям, отыщут секретную базу ударного отряда в Сультранских болотах и втравят Орден Неприкасаемых и Консорциум в военный конфликт. Кроме того, ей приказано вмешаться и (если понадобится) устранить всех свидетелей, если расследование, которое ведут герои, вскроет улики, указывающие на причастность Астурбана. Она появится на банкете дол-Куассара, чтобы встретиться с персонажами игроков и удостовериться, что их расследование идёт в нужном направлении.

Внешний вид: тёмные волосы, собранные в тугой пучок. Зенитийские узоры на лице. Одеята в многослойное одеяние из красного шёлка, под которым спрятана кобура с рельсовым пистолетом и лёгкий бронежилет.

Характерные черты: немногословна, но обладает твёрдым суровым голосом. Во время разговора предпочитает смотреть собеседнику прямо в глаза — многих это выбивает из колеи.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3

Здоровье: 10

Рассудок: 9

Репутация: 7

Навыки: ближний бой 3, влияние 3, стрельба 3, лидерство 2, наблюдательность 2, проворство 2

Достоинства: здоровяк, крепкие нервы, кодекс Вершителей, агент Астурбана (см. стр. 143)

Броня: лёгкий бронежилет (4)

Оружие: табельный рельсовый пистолет Вершителей (модификатор +1; инициатива +1; урон 2; порог 1; дистанция: дальняя; свойства: бесшумное), силовой кастет

Снаряжение: импульсный персональный коммуникатор (I)

СОБЫТИЯ

Лишь некоторые из описанных ниже событий требуют пунктов тьмы для активации, но многие из них подразумевают возможность тратить пункты тьмы, для того чтобы немного усложнить героям жизнь. Проникнуть на банкет персонажи игроков могут либо через главный вход (см. событие «Красная дорожка»), либо через служебный (событие «За кулисами»). События, происходящие во дворце, подразумевают несколько возможных цепочек событий.

✳ КРАСНАЯ ДОРОЖКА

Дворец окружают ровные ряды гвардейцев, облачённых в красные кафтаны и белые тюрбаны; все металлические части их амуниции (в первую очередь вулкан-карабины) начищены до блеска и ярко сверкают в лучах заходящего солнца. Тем не менее при ближайшем рассмотрении любой персонаж, обладающий навыком **лидерства**, немедленно разглядит целый ряд мелочей, безошибочно указывающих на то, что домашняя гвардия дол-Куассара сегодня усилена внушительным контингентом наёмников.

Сегодня, в день банкета, двери в дворцовый сад распахнуты настежь, а вдоль дорожки, ведущей ко дворцу, расставлены жаровни с благовониями и чаши с сахарными светляками. Ковровая дорожка, украшающая парадную лестницу, запружена людьми: богатые купцы со своими домохозяевами восходят по ступеням бок о бок с влиятельными зенитийцами, степенно выбирающимися из своих гравитонных паланкинов, окружённых подтянутыми и безупречно вышколенными телохранителями. На входе установлена рамка детектора оружия и дежурит пятерка гвардейцев, проверяющих приглашения.

✳ **Возмущённый гость.** Следуя к парадному входу, персонажи игроков слышат, как где-то впереди возникает шум и лёгкая суеда. Некий купец напирал на гвардей-

цев, потрясая кулаками и возмущённо вопя: «Во имя Судьи, я не намерен терпеть оскорбления от такого сброда, как вы! Да вы вообще знаете, кто я такой? Троюродный брат Леода дол-Куассара, вот кто! И если вы немедленно не впустите меня, я...» Резкий удар дубинкой под дых вмиг обрывает гневную тираду, две пары сильных рук подхватывают безвольно обмякшее тело, и нарушителя спокойствия уносят по боковой лестнице вглубь сада, туда, где несёт свои тёмные воды Рамиша.

- ✳ **Список гостей.** Если кто-нибудь из персонажей игроков обладает достоинством **ЧЛЕН ФРАКЦИИ (ЗЕНИТИЙСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ)** или если группа имеет на своём счету благодарность Раквин Бирбазил, герои при желании без особого труда могут оказаться в списке гостей и беспрепятственно пройти на банкет. Однако, если персонажи игроков не позаботятся о подобающей одежде, они весь вечер будут оставлять за собой шлейф сдавленных смешков, неодобрительных шепотков и презрительных гримас.
- ✳ **Спрятанное оружие.** Даже если персонажи так или иначе окажутся в списке гостей, любой, кто попытается тайно пронести на банкет оружие, будет расцениваться как нарушитель, которого надлежит немедленно выставить прочь. Герою, который пожелает рискнуть, придётся пройти встречную проверку своей **СКРЫТНОСТИ** против **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** гвардейца за пультом детектора оружия (обрати внимание, что мощный детектор обеспечивает гвардейцу модификатор +2).
- ✳ **Незваные гости.** Если персонажи игроков попытаются пройти сквозь парадный вход без приглашений, гвардейцы поначалу поведут себя очень вежливо, но, если герои начнут упорствовать, очень быстро потеряют терпение — если незваные гости не покинут территорию дворца по первому требованию, охранники пустят в ход дубинки и наручники. Схваченных персонажей игроков они отконвоируют через сад и выставят за ворота.
- ✳ **Вмешательство вершительницы.** Если у парадного входа между героями и гвардейцами разразится схватка, в дело вмешается Акуба Кош, которая прекратит безобразие и мастерски разрядит обстановку — поблагодарит охрану за безупречную службу, сообщит, что берёт нарушителей на себя, и уведёт героев прочь. Убедившись, что за ними никто не наблюдает, она впустит героев во дворец через один из служебных входов (см. сцену «За кулисами»).

Потратив 2 пункта тьмы, ты сможешь устроить так, чтобы имя одного из персонажей игроков не попало в список гостей. Если герои возмутятся, гвардейцы быстро выйдут из себя и схватятся за дубинки — персонажу придётся либо найти другой способ пробраться на банкет, либо пройти непростую (–1) встречную проверку **ВЛИЯНИЯ**, чтобы убедить стражей проверить списки гостей ещё раз. В случае успеха гвардеец обновит файл и убедится, что имя персонажа есть в списке, и инцидент будет исчерпан.

Цена: 0 или 2 пункта тьмы.

✳ **За кулисами**

Город Сановников — замкнутое сообщество, и, если герои не обладают нужными связями или положением в обществе, им нечего и надеяться получить приглашение на банкет Леода дол-Куассара. Однако для того, чтобы разносить подносы с едой, поддерживать в порядке дворцовый сад и выполнять капризы богатых и влиятельных гостей, необходим тяжкий труд множества рабов и батраков. Обслуживающий персонал дворца живёт в тених его величественных залов, ютится в тесных общих спаленках, питается в грязных столовых и моется в сырых, пахнущих плесенью санитарных блоках. Часть припасов привозят во дворец по суше и вносят внутрь через многочисленные служебные входы, часть поступает по воде и попадает напрямую на расположенные в подвале дворцовые склады. В дни перед банкетом ручеек курьеров, то и дело снующих на базар «Хабра» и чёрный рынок космопорта в Марзу Кхала, превратился в полноводную реку. Последние ящики с самыми изысканными напитками — садаальским мёдом, да-баранским высокогорным вином и майранскими фруктовыми соками — то и дело прибывают во дворец даже сейчас, после начала званого вечера. Кроме того, Леод усилил собственную домашнюю гвардию за счёт отряда наёмников.

✳ **Меры безопасности.** Все грузы тщательно досматриваются — у каждого входа дежурит пара гвардейцев, готовых в любой момент связаться с Халимом аль-Аримом, старшим дворцовым рабом, отвечающим за снабжение. Для того чтобы убедить гвардейцев пропустить груз внутрь без предварительной консультации с Халимом, персонажам придётся пройти сложную (–2) встречную проверку **ВЛИЯНИЯ**. В случае провала гвардейцы велют героям убираться прочь, а если те откажутся — вызовут подкрепление и попытаются их арестовать (см. событие «На милость эмира» ниже).

✳ **Вершительница.** Акуба Кош будет наблюдать за действиями героев издали вне зависимости от того, связывались те с судьёй Кураан, прежде чем отправиться на приём у дол-Куассара, или же нет. Ты как ведущий можешь позволить вершительнице помочь персонажам игроков проникнуть во дворец, если все остальные их попытки закончились неудачей. Служебное положение позволит ей убедить и особо бдительных гвардейцев, и непреклонного аль-Арима в том, что герои — следователи по особо важным делам, занятые поисками наёмного убийцы, сумевшего, по слухам, пробраться во дворец. Конечно, эта «легенда» не обеспечит героям полный доступ во все помещения дворца, зато даст им возможность встретиться с Леодом дол-Куассаром, когда у него выдастся свободная минута. Убедившись, что дело сделано, вершительница вернётся в сад и войдёт во дворец через парадный вход вместе с остальными гостями.

✳ **В потёмках.** Оказавшись внутри, герои смогут относительно свободно перемещаться практически по всему дворцу, однако гвардейцы не позволят им ни спуститься

в подвал, ни присоединиться к веселящимся на банкете гостям. Пребывая в этом сумрачном дворцовом закулисье, герои смогут услышать лишь приглушённые отзвуки ответственной речи Леода дол-Куассара.

- ✿ **Под прикрытием.** Если персонажам игроков удастся раздобыть костюм лакея или одного из артистов, переодевшись, они смогут беспрепятственно перемещаться между служебными помещениями и праздничными залами. Достать костюм можно прямо на месте — для этого потребуются применить силу или пройти встречную проверку **влияния**. Для того чтобы успешно сойти за прислугу, героям придётся дополнительно пройти простую, не встречную проверку **скрытности** — любой неучитывый поступок или нарушение сложного придворного этикета отнимает одну из полученных в результате этой проверки шестёрок. Как только шестёрка не останется, один из гостей начнёт громко возмущаться непрофессионализмом самозваной прислуги, и отряд гвардейцев явится, чтобы арестовать персонажей игроков и как следует их допросить.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✿ **Обручальный танец**

Когда прибывают все гости, Леод произносит приветственную речь и поднимает кубок в честь Эдона дин Храма, его дочери Теды и своего сына Марока (см. врезку «Аль-Сирса» справа).

- ✿ **Гегемонисты.** Если во время приветственной речи персонажи игроков захотят присмотреться к окружающим, они заметят, что некоторые гегемонисты вовсю потешаются над этой «публичной демонстрацией собственного бесчестия». Некоторые из них слегка смущаются, когда Леод поминает в своей речи Ликов, но горделиво приосаниваются и прикладываются к бокалам, когда тот поёт дифирамбы Монолиту и зенитийскому образу жизни.
- ✿ **Оружейница.** Среди гостей герои могут заметить и Джаджу Дугу. Её наряд слишком практичен для того, чтобы называть его праздничным, но слишком хорош для того, чтобы его носил простой слуга. Она подходит к Леоду после того, как тот произносит свою речь, обменивается с ним парой фраз, а затем снова пропадает из виду. Через некоторое время она покидает банкет и возвращается в свою мастерскую.
- ✿ **Отчётливое беспокойство.** Джаджу и Леода объединяет одна общая черта: оба очень напряжены и, когда не разговаривают друг с другом и не развлекают гостей, явно нервничают и то и дело оглядываются по сторонам.

По завершении приветственной речи музыканты начинают играть, и в центре залы в сопровождении компаньонов появляются Марок и Теда — наречённые жених и невеста. Они исполняют традиционный обручальный танец — раздельно друг от друга, в окружении других танцоров. Первый танец аль-сирсы призван символизировать разлуку, в которой пребывают влюблённые и которая столь же символически завер-

шится слиянием любящих сердец во время танца единения, первого танца свадебной церемонии.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

АЛЬ-СИРСА

Аль-сирса — это дабаранский народный обычай, праздник, на котором родственники будущих молодожёнов встречаются, чтобы обсудить и окончательно утвердить все договорённости и детали брачного контракта. В конце концов, брак объединяет родственными узами не только жениха и невесту, но и их семьи, и аль-сирса призвана ознаменовать собой завершение порой очень длительных и напряжённых переговоров, касающихся неизбежно возникающих между этими семьями взаимных обязательств. Аль-сирсу, как правило, устраивает менее богатая и влиятельная семья — грандиозный размах праздника призван продемонстрировать её состоятельность как члена грядущего союза. В начале банкета Леод дол-Куассар обращается к гостям с приветственной речью, в которой возносит хвалу семье дин Храма и прочим гостям — все присутствующие считаются свидетелями заключённого брачного контракта, а потому хозяину важно завоевать и их расположение.

«Почтенные гости и дорогие друзья, я от всего сердца приветствую вас на аль-сирсе. Сегодня мы празднуем объединение дол-Куассаров и благородного дома дин Храма, светоча зенитийской мудрости и прогресса, позволивших нам по-новому взглянуть на новый Горизонт.

До будет вам известно, что Марок дол-Куассар, отпрыск славного Дабарана, отринувшего тьму Долгой Ночи, отныне ищет руки Теды дин Храма, гордой дочери аль-Ард, легендарной колыбели всего человеческого.

Почтенные гости, сегодня воистину знаменательный день. Здесь, под сенью Монолита, я призываю поднять бокалы и помолиться за этот священный союз. До услышит нас Лики, ибо сегодня мы чтим минувшее и приветствуем грядущее!

Дорогие друзья, да не опустеют ваши кубки и да не иссякнет на ваших блюдах всевозможная снедь! Усладите ваш дух музыкой и танцами, и да будет живо память об этом празднестве, покада Милосерднейшая не дарует нам всем вечный покой. Пусть этот день ознаменует собой рождение светлого будущего».

Леод дол-Куассар, дабаранский аристократ



✿ **ДАМА В КРАСНОМ**

Если в этой сцене герои ещё не встречались с вершительницей Кош, она сама отыщет их уже во время банкета, причём вне зависимости от того, вошли они как приглашённые гости или же пробрались через служебный ход. Один из персонажей игроков просто неожиданно (для себя) наткнётся на неё в толпе, поймает на себе её пламенный взгляд или услышит позади себя знакомый голос. Как вариант, персонажи игроков могут увидеть, как незнакомка в красном целенаправленно движется к ним сквозь толпу веселящихся гостей. Как бы то ни было, вершительница отведёт героев в сторону и сообщит, что на-

ходится здесь по поручению судьи Кураан, пожелавшей таким образом обеспечить беспрепятственный ход расследования и позаботиться о безопасности его участников.

✿ **Кориолис.** Если Акуба Кош — первый человек с «Кориолиса», которого персонажи игроков встречают после «Пробуждения Мученика», она просветит их касательно текущего положения дел: кафедральные крейсера «Нимб» и «Буран» провели учебные стрельбы, а празднование Циклад было омрачено гражданскими беспорядками. Исчезновение Эмиссара довело Совет фракций до крайности, и в адрес Консорциума прозвучали обвинения в некомпетентности и неспособности обеспечить порядок и безопасность. Крейсер Легиона «Сандриф» и целая флотилия торпедных катеров вышли на позиции вокруг куанской привратной станции в качестве демонстрации силы.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✿ **Развязанные языки**

Персонажи игроков замечают группу зенитийцев, собравшихся за столиком Марока дол-Куассара. Они расточают похвалы гостеприимству хозяев и поднимают бокалы в честь будущих молодожёнов — вечер и веселье в самом разгаре. Гости не устают подливать Мароку вино и подносить мундштук кальяна, но если присмотреться внимательнее, то за благожелательными улыбками станут отчётливо видны отнюдь не добрые намерения. Вино, которым гости так щедро потчуют Марока, стоит в отдельном ведёрке со льдом, а в воздухе витает отчётливый запах опора.

✿ **Чистота крови.** По мере того как наркотический дурман начинает обволакивать разум Марока, насмешки над ним становятся всё громче и откровеннее, и вот один из гостей демонстративно сплёвывает на пол и, скривив губы в презрительной гримасе, открыто заявляет, что дин Храма ни за что не согласится на эту свадьбу — ни одному гегемонисту в здравом уме и в голову не придёт породниться с кланом каких-то презренных первопоселенцев. Они некоторое время строят домыслы касательно того, что подвигло дин Храма на этот фарс, и достаточно быстро сходятся во мнении, что либо у Леода имеется серьёзный компромат на одного из высокопоставленных родственников Эдона, либо Кабинет Тысяч ведёт некую тайную игру, для которой требуется помощь эмира-контрабандиста. Как бы то ни было, шансы того, что дин Храма и в самом деле намерены соблюсти условия брачного соглашения, поистине смехотворны.

Потратив 1 пункт тьмы, ты можешь объявить, что молодые люди замечают, что герои их подслушивают. Они немедленно и во всеулышание обвиняют персонажей игроков в том, что те отпускают оскорбительные комментарии в адрес их семей, и велют своим телохранителям выбросить наглецов прочь. Потратив ещё 1 пункт тьмы, ты можешь объявить, что явившиеся телохранители отводят героев в атриум и преподают им там урок хороших манер (выбранный тобой герой получает напоследок пару ударов дубинками и кулаками по чувстви-

тельным местам). Если среди персонажей игроков есть герой с высоким показателем репутации, он может исчерпать конфликт дипломатическим путём, пройдя встречную проверку **влияния** (считай, что **эмпатия** и **влияние** предводителя молодых дворян равны 3, а репутация — 6). Если же персонажи игроков обвинят дворян в неуважении к хозяевам и попытаются защитить честь Марока, домашняя гвардия дол-Куассара встанет на их сторону, и назревающий конфликт сможет уладить только своевременное появление Акубы Кош.

Цена: от 0 до 2 пунктов тьмы.

✿ **Под пятой тирана**

Один из гостей-зенитийцев случайно натывается на слугу, несущего в руках поднос с вином. Бутылка падает на пол, разлетается вдребезги, и брызги вина пятнают дорожную расшитую джеллабу молодого гегемониста. Официант, бормоча извинения, наклоняется, чтобы собрать осколки, но дворянин внезапно наступает ему на руку, и стекло, крошась, вонзается в ладонь. Пока слуга, отчаянно извиваясь, пытается высвободить кровоточащую руку, зенитиец призывает стоящих неподалёку гвардейцев и, указывая на официанта, обвиняет того в попытке нападения на гостей. Гвардейцы бесцеремонно хватают слугу и утаскивают его прочь, к двери, ведущей в служебные помещения дворца.

Цена: 1 пункт тьмы.

✿ **Аудиенция у эмира**

У персонажей есть два способа добиться аудиенции у Леода дол-Куассара. Во-первых, они могут просто вежливо попросить хозяина о личной встрече прямо во время банкета (для этого, впрочем, их имена должны быть в списке приглашённых гостей). Во-вторых, герои могут воспользоваться помощью Акубы Кош — в этом случае перепуганный эмир сам будет искать встречи с ними. Как бы то ни было, в определённый момент к героям обратится один из нанятых на вечер компаньонов, попросит следовать за ним и проводит их в атриум. Особо наблюдательные персонажи игроков сумеют заметить, что вокруг них на почтительном расстоянии собирается эскорт из нескольких гвардейцев. Этим гвардейцам приказано доставить персонажей игроков на встречу в атриум по-хорошему, а если они отвергнут переданное через компаньона приглашение, то по-плохому. Спустя несколько не самых приятных минут в компании гвардейцев в атриум явится сам Леод дол-Куассар. Примерное содержание разговора с ним можно почерпнуть из врезки «Разговор с Леодом» (см. ниже).

✿ **На милость эмира**

Во время банкета некоторые действия персонажей игроков вполне могут закончиться для них большими неприятностями. Гвардейцы отнимут всё их снаряжение, скуют по рукам и ногам и запрут в тёмном пустом помещении. Комнату заливают лунный свет, пробивающийся сквозь стеклянный потолок, но стекло, из которого он сделан, очень прочное, и сбежать через него

не удастся. У дальней стены стоит простая деревянная койка, а на полу расстелен алгольский ковёр, расшитый золотым растительным орнаментом. Многочисленные тёмные пятна и брызги на ковре и разбросанных вокруг подушках навевают самые мрачные мысли о печальной судьбе прошлых узников этого помещения. Посередине ковра стоит медный поднос с чашкой воды и парой тарелок с финиками и виноградом. Если персонажи игроков попытаются оказать сопротивление или бежать, в комнату немедленно ворвутся стражники, жестоко избьют героев дубинками и выйдут прочь, снова заперев тяжёлую стальную дверь на замок. Потратив 1 пункт тьмы, можешь считать, что гвардейцы, охраняющие камеру, пребывают в исключительно дурном расположении духа и избьют одного из героев вне зависимости от того, оказывал он им сопротивление или нет. Выбери жертву по собственному усмотрению — ею может стать как самый крепкий, так и самый хлипкий из персонажей игроков (в зависимости от того, какой цели ты хочешь достичь). Где-то вдалеке продолжается веселье, но героев никто не услышит, даже если они начнут шуметь. Через пару часов дверь наконец откроется, и в комнату в сопровождении восьмерых телохранителей войдёт сам Леод дол-Куассар. Примерное содержание разговора с ним можно почерпнуть из врезки «Разговор с Леодом» (см. ниже).

Цена: 0 или 1 пункт тьмы.

РАЗГОВОР С ЛЕОДОМ

Если персонажи игроков не сумеют впечатлить или очаровать Леода дол-Куассара, он не станет отвечать на их вопросы (для этого им потребуется победить во встречной проверке **влияния**, причём в руках у Леода при этом будут практически все рычаги — см. стр. 61 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Кроме того, не стоит забывать о разделе «Важные факты» в начале главы.

- ✳ **Убийца.** Леода интересует всё, что герои смогут сообщить ему о недавних убийствах в Маленьком Алголе. Если персонажи игроков послужили причиной неприятностей во время банкета, он будет убеждён, что герои имеют к убийствам самое непосредственное отношение.
- ✳ **Сделка.** Если персонажи игроков завоюют доверие Леода дол-Куассара, он признается, что считает причиной этих убийств сделку, заключённую им с Саламой ак-Абад, контрабандисткой с «Кориолиса», которой нужно было наладить транспортировку рабов через Маленький Алголь. Артир Голам отвечал за доставку груза из джунглей в доки Конгломерата, а дальнейшими перевозками занимались грузчики компании «Хассам».
- ✳ **Выгода Леода.** Криокамеры, отмеченные чёрной краской, нужно было доставить в условленное место, а платой за эти услуги служили рабы из криокамер, отмеченных белой краской. Джаджа Дуга проводила приёмку всех доставленных камер, и составленный ею отчёт Леод отправлял в космопорт Марзу Кхала посреднице Саламы ак-Абад, космоплавательнице по имени Дара Хирша.
- ✳ **Пункт назначения.** Леод сообщит, что Джаджа знает о конечном пункте назначения маршрута куда больше, чем он. Именно она, помимо всего прочего, занималась логистикой финального отрезка этого маршрута, а помогала ей в этом небольшая команда гробоносцев — самых надёжных носильщиков из компании «Хассам», с исчезновения которых и началась охватившая Маленький Алголь череда загадочных

смертей. Леод знает, что груз нужно было доставить куда-то в Сультранские болота, но, по его собственным словам, никогда не интересовался подробностями; всё, что его волновало, — это стабильный поток хороших рабов, которых было бы не стыдно продать или подарить друзьям и деловым партнёрам из Монолита. Он не позволит персонажам игроков поговорить с Джаджей наедине, но, если они завоюют его доверие, согласится устроить короткую встречу.

- ✳ **Эмиссар.** Леод не знает ничего об Эмиссаре и непоколебимо убеждён, что не имеет никакого отношения к его исчезновению. «Призракам с Зина нет и не будет места в моём дворце!»



✳ МАСТЕРСКАЯ ДЖАДЖИ

В дворцовые подвалы ведёт винтовая лестница и два лифта. Посетителей, оказавшихся под их сумрачными сводами, встречает зловоние гниющих водорослей, сквозь которое с трудом пробиваются ароматы вяленых фруктов и тлеющих благовоний. Источником этих ароматов служит небольшой альков с деревянным изваянием Танцора, у ног которого на импровизированном алтаре стоит чаша с кусочками засушенных плодов и подставка с тлеющими сандаловыми палочками. Альков находится в дальнем конце длинного коридора, подле ничем не примечательной деревянной двери.

Саму Джаджу можно увидеть в первой половине банкета (см. «Обручальный танец»), но шумная вечеринка быстро её утомит, и она вернётся в свой подвал. За дверью находится просторное помещение, разделённое на четыре комнаты, — здесь Джаджа живёт и работает. Дверь заперта на электронный замок, который можно без труда взломать при помощи компьютера или вскрыть электронной отмычкой: удачная проверка **информантии** или **технологии** позволит открыть дверь, не активировав подключённую к ней сигнализацию (см. ниже). Живёт Джаджа в основном в первой, скудной обставленной комнатке: простая койка в стенной нише, потрёпанный ковёр, столик, приземистые кресла, а в углу — небольшая кухонька и несколько настенных шкафов. В следующую комнату ведёт открытая гаражная дверь, за которой находится просторное техническое помещение с грузовым краном на потолке и длинными металлическими стеллажами вдоль стен. В дальней стене этой комнаты находится ещё одна гаражная дверь, запертая, ведущая на длинный каменный пирс: проплыв по подземному каналу, пролегающему прямо под дворцом, можно в любой момент выйти на главный грузовой фарватер реки Рамиши. Эта комната уставлена пустыми криокамерами, а в дальнем углу устроены тюремные камеры, пустующие в ожидании следующей партии рабов. На стеллажах громоздятся сваленные как попало баллоны с хладагентом. Один из них, видимо, недавно дал течь — на полу виднеется накрепко въевшееся пятно, а в воздухе до сих пор отчётливо пахнет аммиаком.

- ✳ **Замороженные трупы.** В комнате с криокамерами слышится отчётливое гудение: две криокамеры работают до сих пор. Несложная (+1) проверка **технологии** или **медикургии** позволит понять, что люди внутри мертвы. Эти

пах изуродованы и шевелятся с большим трудом. За 2 пункта тьмы нектра нападет на героев сразу после того, как те выпустят её из клетки, даже если поначалу им удастся её успокоить.

В боковой стене первой комнаты находится ещё одна дверь, ведущая к санитарному блоку с туалетом и душем и небольшому складу, забитому всевозможными запасными частями. Герой, который пройдет проверку **ТЕХНОЛОГИКИ**, сможет разжиться 66 комплектами современных запчастей. На складе имеется ещё одна дверь, ведущая в маленькую оружейную мастерскую Джаджи Дуги. Все верстаки и стеллажи здесь забиты частями огнестрельного оружия, коробками с боеприпасами и табулами с инженерными справочниками и чертежами. На стенде с оружием дожидаются своего часа готовые к продаже образчики, но содержимое запертого оружейного сейфа Джаджа держит в тайне даже от своего хозяина (см. ниже).

✪ **ОРУЖЕЙНИЦА.** Если Джаджа дома, значит, она, скорее всего, находится именно в своей мастерской, за работой

над очередным проектом. Она вытачивает ствольную коробку вулкан-карабина на фрезерном станке, периодически поглядывая в табулу с чертежами, и заметит героев, только когда те войдут в комнату. Джаджа быстро поймёт, что сопротивление бесполезно, и попытается выяснить, чего же хотят персонажи игроков, втайне надеясь, что герои не станут убивать того, кто им помог. Впрочем, если персонажи игроков не победят во встречной проверке **ВЛИЯНИЯ**, она будет врать, юлить и сбежит, как только ей представится такая возможность. Если же победа героев будет безусловной, Джаджа поймёт, что ей выдался шанс избавиться от жестокого и беспощадного владычества Леода дол-Куассара, и расскажет всё, что ей известно о контрабанде криокамер, в обмен на безопасный путь из дворца (см. раздел «Важные факты» в начале главы). Конечно, ты как ведущий можешь решить, что в момент проникновения в мастерскую Джаджи не будет на месте (она может быть,



скажем, наверху, на приёме), и ввести её в игру уже в следующей сцене акта (см. «Последний танец харпура» ниже).

- ✪ **ОРУЖЕЙНЫЙ СЕЙФ.** В мастерской Джаджи можно найти 3d6 комплектов боеприпасов для вулкан-оружия (вибротриков, очень похожих на те, которыми пользовались боевики ударного отряда мучеников во время штурма резиденции Эмиссара) и запертый оружейный сейф. Если Джаджа решит помочь персонажам игроков, она просто откроет сейф — в противном случае им придётся пройти сначала стандартную (+0) проверку **НАУКИ**, а затем ещё и сложную (-2) проверку **ИНФОМАНТИИ**. В сейфе хранится модифицированный вулкан-карабин (эквивалент легионерского «Дайала-3» — см. стр. 124 и 126 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), два карманных вулкан-пистолета, дымовая граната и кое-какие важные документы (см. ниже).
- ✪ **КОНТРАБАНДИСТКА.** На бирке, спрятанной в оружейном сейфе, хранится контактная информация контрабандистки по имени Дара Хирша. Дара — бывшая садаальская наёмница, обладающая обширными связями с членами банды Лама, благодаря которым ей удалось наладить тайное сообщение между Куа и «Кориолисом» и начать возить контрабандные грузы под видом легальных медикамен-

тов. На бирке также хранятся заказы от Саламы ак-Абад: первый — на десять вулкан-карабинов, четыре комплекта лёгкой брони и несколько коробок особых боеприпасов — отмечен как выполненный около сегмента назад; второй — снова боеприпасы и кое-какие инструменты — отмечен как выполненный где-то через неделю после первого. Видимо, Джаджа хранила свои дела с Саламой ак-Абад втайне от Леода дол-Куассара, скорее всего, в надежде накопить достаточно денег и в конце концов сбежать из дворца.

Если потратишь 2 пункта тьмы, можешь считать, что Джаджа оснастила свою мастерскую бесшумной сигнализацией, и, как только персонажи игроков войдут в дверь, на пульте охраны в гвардейской караулке раздастся сигнал тревоги (если герои провалят проверку **ИНФОМАНТИИ** или **ТЕХНОЛОГИИ** при взломе замка, можешь активировать сигнал тревоги бесплатно). Через несколько минут в мастерскую ворвутся стражники, и если герои не сдадутся, то перестрелки не избежать. Если персонажей игроков одолеют (или если они сами сдадутся в плен), гвардейцы разоружат их, скуют по рукам и ногам и отведут в комнату, описанную в событии «На милость эмира» (см. выше).

ЦЕНА: 0 или 2 пункта тьмы.

ПОСЛЕДНИЙ ТАНЕЦ ХАРПУРА

Персонажи игроков проникают во дворец Леода дол-Куассара и узнают наконец координаты конечного пункта доставки похищенных мистиков — дворца Суль-Махал в Сультранских болотах, а также кое-какие детали договора между Леодом, Саламой и Артиром. Сложности, связанные с проникновением на банкет, наверняка отвлекут героев от того факта, что за ними по пятам следует безжалостный убийца, однако тот не преминет напомнить им о себе самым очевидным образом, когда эмир дол-Куассар рухнет на холодный мраморный пол.

✪ Паника

Это последняя сцена второго акта, и начинается она с гибели Леода дол-Куассара от рук убийцы. Вокруг, естественно, воцаряется хаос, телохранители высокопоставленных сановников открывают огонь на поражение и поспешно уводят своих перепуганных хозяев прочь, безжалостно сметая со своего пути замешкавшихся официантов и слуг.

ОБСТАНОВКА

Вскоре после разговора с Леодом или Джаджей кто-то подмешивает яд в напиток эмира, тот гибнет, и гостей охватывает паника.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

К концовке второго акта герои должны знать о Сультранских болотах и Суль-Махале. Если им удастся спасти Джаджу, она сумеет заполнить все оставшиеся пробелы.

✪ Последние слова Леода

Если персонажи игроков сумеют пробиться сквозь разверзшийся хаос к умирающему Леоду дол-Куассару и попытаются ему помочь, перед смертью он успеет рассказать всё, что ему известно об операции:

- ✪ Салама ак-Абад не руководит операцией. Люди из Сультранских болот, несомненно, являются конечными получателями похищенных на «Кориолисе» рабов, но и они, по сути, всего лишь марионетки;
- ✪ информаторы Леода в Монолите сообщают, что все ниточки этой операции находятся в руках Зенитийской Гегемонии, а если точнее, то министров-гегемонистов из Кабинета Тысяч. Мотивы кукловодов выяснить так и не удалось.

✪ Исповедь Леода

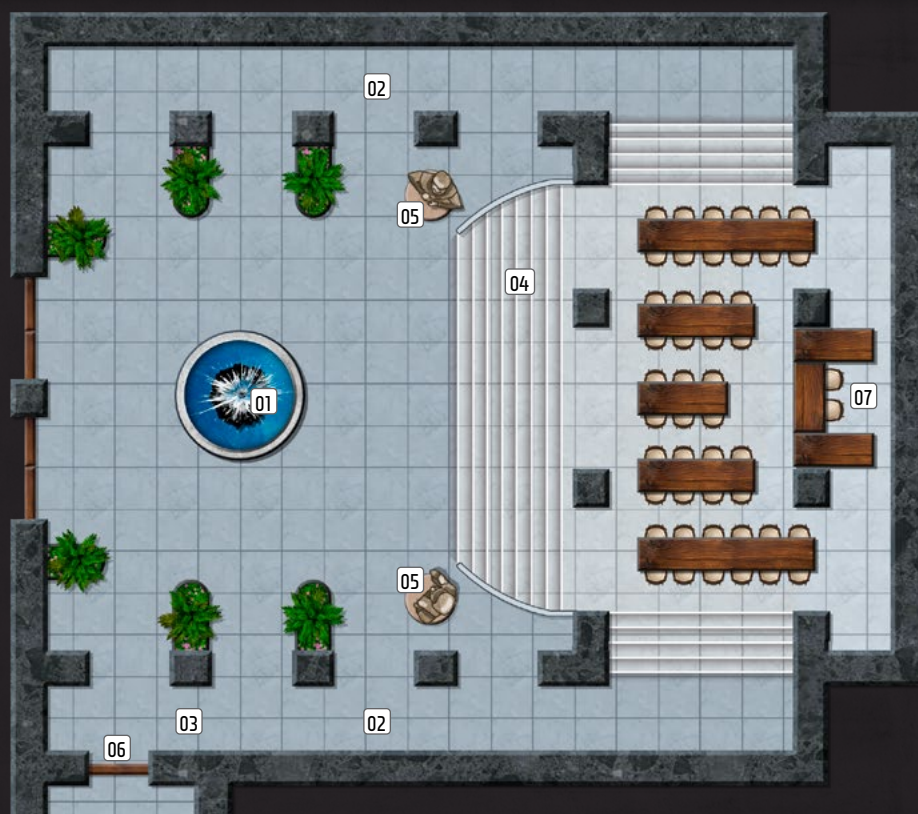
Приведённую ниже информацию герои получают, только если сделают всё возможное и невозможное ради спасения жизни Леода дол-Куассара и, соответственно, не позволят Акубе Кош его добить (см. событие «Умиравший щёголь»).

- ✪ Леод считает, что гегемонисты хотят дестабилизировать «Кориолис», чтобы перехватить у Консорциума контроль над станцией.
- ✪ С Леодом связались представители Астурбана, секретной полиции Гегемонии, и предложили ему заключить сделку с Саламой ак-Абад в обмен на обещание устроить брак его сына с Тедой дин Храма.

БАНКЕТНЫЙ ЗАЛ

1. Фонтан
2. Галерея
3. Место для слуг
4. Главная лестница
5. Статуи
6. Дверь на кухню
7. Место дол-Куассара

2×2 МЕТРА



✿ Информаторы Леода сообщают, что у Астурбана есть свои агенты и внутри группы Саламы, и на «Кориолисе», и на Куа — «... не верьте никому!»

ДВОРЕЦ

Сцена начинается с того, что отравленный Леод дол-Куассар валится на мраморный пол банкетного зала, и высокопоставленные гости под прикрытием своих телохранителей начинают спешно покидать дворец через атриум, пытаться укрыться в комнатах для слуг, а то и вовсе в подвале. Помещения дворца подробно описаны в сцене «Эмир воров» (см. стр. 138).

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Практически все персонажи ведущего, которых герои могут повстречать в этой сцене, описаны ранее: телохранители (см. стр. 141), пытающиеся как можно скорее доставить своих хозяев в безопасное место; Джаджа (см. стр. 142), которая попытается покинуть дворец; Акуба Кош (см. стр. 143) и Атаия (см. стр. 132). Кош и Атаия — единственные, у кого во дворце остались неоконченные дела.

СОБЫТИЯ

Одна из задач персонажей игроков — покинуть быстро погружающийся в пучину хаоса дворец. Важно сделать так, чтобы герои стали свидетелями гибели дол-Куассара, — так они окажутся в самой гуще событий, и последующая сцена бегства станет более опасной и напряжённой. Не забывай, одна-

ко, что персонажи игроков так или иначе должны спастись, добраться до порта и отправиться в Сультранские болота.

✿ УМИРАЮЩИЙ ЩЁГОЛЬ

Во время приёма будут улажены последние детали брачного контракта между дол-Куассарами и дин Храма. Зачитай игрокам этот текст или перескажи его своими словами:

Леод встаёт со своего места, обходит столы и, встав на верхней ступеньке главной лестницы, вздымает руки в приветственном жесте, привлекая внимание гостей.

«Достопочтенные гости! Спешу объявить вам, что брачный договор между нашими семьями заключён. Благородных детей Дабарана и «Зенита» наконец свяжут узы брака.

Воистину это знаменательное событие, о котором будут славать песни и через многие сотни лет.

Сегодня мы празднуем рождение нового, прекрасного, мирного и гармоничного Горизонта. Друзья, станьте же свидетелями чуда, имя которому единство!»

За миг до того, как дол-Куассар начнёт падать, особо бдительный герой, который успешно пройдёт проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, заметит в толпе слуг знакомое лицо — гадалку, которую персонажи игроков видели у входа в контору компании «Хассам» (см. стр. 134). Сейчас эта «гадалка» одета в ливрею слуги и прячется в тени, в дальнем конце банкетного зала. Тот же герой замечает, что «гадалка» расстреливает телохранителей Леода дол-Куассара из переведённого в бесшумный режим рельсового пистолета (см. ниже), а затем ловко растворяется в паникующей толпе.

Едва Эдон дин Храма, играя желваками, встаёт со своего места, чтобы угрюмо кинуть в знак заключения контракта, Леод внезапно хватается за живот и складывается пополам, вскрикнув от нестерпимой боли. Поперхнувшись кровавой пеной, он успевает сделать несколько неуклюжих шагов навстречу кинувшимся на помощь гвардейцам, но оступает и падает, ударившись головой о белоснежный мраморный пол. Вокруг облачённого в шелка тела эмира-контрабандиста начинает быстро растекаться кровавая лужа.

Гвардейцы дол-Куассара стремительно взбегают по ступеням, ошеломлённые гости с криками вскакивают с мест, а телохранители богатых сановников в мгновение ока загораживают собой своих нанимателей. Внезапно бегущие к своему господину гвардейцы Леода начинают один за другим падать как подкошенные, и брызги их крови щедро окропляют ближайшие столики и сидящих за ними людей. Акуба Кош бросается в укрытие за ближайшей колонной и жестами велит вам сделать то же самое, пока толпа охваченных ужасом гостей устремляется к выходу. Истекающий кровью Леод дол-Куассар остаётся в одиночестве. Его

медленно стекленеющий взор падает на вас, и он из последних сил протягивает вам трясущуюся руку, словно пытаясь что-то сказать.

Если персонажи игроков попытаются приблизиться к дол-Куассару, можешь потратить 1 пункт тьмы — с другой стороны к нему прорвётся троица гвардейцев с оружием наголо и велит героям оставаться на месте и немедленно бросить оружие. Персонажам игроков придётся либо заговорить гвардейцев на время, пока дол-Куассар изливает душу одному из героев, либо попытаться одолеть их в бою.

✪ **НА ПОРОГЕ СМЕРТИ.** Если герои успеют добраться до Леода вовремя, окажут ему медицинскую помощь (непростая (-1) проверка **медикургии**) и не позволят Акубе Кош его добить (см. ниже), тот проживёт достаточно долго, чтобы поведать им кое-какие интересные подробности касательно операции (см. «Исповедь Леода» выше). Если им это не удастся, он успеет сообщить только факты, перечисленные в разделе «Последние слова Леода». Помни, что время дол-Куассара на исходе, и у героев только одна попытка.



✿ **АКУБА КОШ.** Акуба очень не хочет, чтобы Леод перекинулся с персонажами игроков хотя бы словом, и, если они попытаются помочь умирающему эмиру, немедленно поспешит к ним и предложит вынести дол-Куассара в безопасное место. Если те согласятся, она подхватит Леода на руки и бросится к выходу, велит героям прикрывать её отход. Нагнав Акубу в атриуме, персонажи игроков обнаружат, что дол-Куассар скончался: пока они не видят, Кош успеет его добить. Если кто-нибудь из героев сумеет её разоблачить или поймает с поличным, она будет отрицать всё до последнего, и только в самом крайнем и безвыходном случае атакует персонажей игроков. В конце концов, её задача — не устранить героев, а убедиться, что их расследование движется в направлении Ордена Неприкасаемых.

Цена: 0 или 1 пункт тьмы (обязательное событие).

✿ **МОЛЬБА ОРУЖЕЙНИЦЫ**

Как только персонажи игроков направятся к выходу из банкетного зала, Джаджа поспешит вслед за ними. Она считает, что следующим пунктом в списке неведомого убийцы стоит она сама, и обратится к героям с просьбой о помощи. Она в отчаянии и готова пойти на всё ради того, чтобы выбраться из дворца живьём, — в том числе поделиться всем, что ей известно, и даже указать путь сквозь Сультранские болота. Она сообщит, что в подвале, у подземного пирса, стоят готовые к отплытию речные баржи, на которых можно без труда выбраться из города. Если персонажи игроков не обчистили сейф Джаджи ранее, она сама отдаст им и оружие, и боеприпасы, и бирку с данными.

Если ты потратишь 1 пункт тьмы, Атаия, прежде чем раствориться в потёмках служебного коридора, успеет ранить Джаджу из своего бесшумного рельсового пистолета.

✿ **ПОСЛЕДНИЕ СЛОВА ДЖАДЖИ.** Если Джадже не суждено покинуть дворец живой, перед смертью она обязательно должна успеть сообщить персонажам игроков координаты места, куда гробоносцы доставляли криокамеры с похищенными на «Кориолисе» мистиками, — дворца Суль-Махал, что в Сультранских болотах, неподалёку от главного шлюза разрушенного катаракта № 27. Таким образом она попытается хотя бы отчасти искупить своё соучастие в преступлении, в результате которого столько невинных людей стало рабами или сгинуло без вести где-то в глубинах Сультранских болот.

Цена: 0 или 1 пункт тьмы (обязательное событие).

✿ **СОПУТСТВУЮЩИЙ УРОН**

Как только большая часть гостей выбежит в атриум, сработает запасной план Атаии — заряд взрывчатки, заложенный у главного входа в банкетный зал.

✿ **ВЗРЫВЧАТКА.** Атаия заложила четырёхкратный заряд взрывчатки (мощность взрыва 4, урон 1, порог 1) — можешь самостоятельно решить, кто именно окажется в зоне поражения. Броня работает как обычно, а створки дверей или опорная колонна считаются укрытиями, класс защиты которых равен 4 и 5 соответственно.

Цена: 2 пункта тьмы.

ОТРАЖЕНИЕ ЛИКА

*Тень белых крыльев застит Горизонт,
И каждый миг, потерянный бесплодно,
Терзает, как тревожный тяжкий сон.
Как чужд нам образ в зеркале холодном,
Что живым отраженьем искажён!*

Эмиссар Наби-му-Кад, Вестник

✱ Друг или враг

На пути у персонажей игроков встаёт отряд численностью от трёх до пяти бойцов — гвардейцев дол-Куассара или телохранителей одного из высокопоставленных гостей. Бойцы во всём видят угрозу и приказывают героям бросить оружие (если оно у них, конечно, есть). Если персонажи игроков не подчинятся этому требованию, стычки не избежать. Это событие может случиться, если персонажи приблизятся к какому-нибудь зенитийскому сановнику или, скажем, окажутся на пути у спешно отступающего отряда телохранителей, прикрывающих своего высокопоставленного господина.

✱ **УРОВЕНЬ УГРОЗЫ.** Если ты потратишь 1 пункт тьмы, бойцы будут более или менее благоразумны, и герои смогут избежать сражения, успешно пройдя стандартную (+0) проверку **ЛИДЕРСТВА** или непростую (-1) встречную проверку **ВЛИЯНИЯ**. Если потратишь 2 пункта тьмы, телохранители сразу откроют огонь.

Пока герои пытаются выбраться из дворца, если хочешь, можешь инициировать это событие несколько раз.

ЦЕНА: 1 или 2 пункта тьмы.

✱ Резонанс — мучители

Герой-мистик может уловить эхо мистического резонанса Эмиссара.

✱ В какой-нибудь стрессовой ситуации, например во время бегства из дворца, герой-мистик внезапно ощущает резкую боль в груди, его тело покрывается гусиной кожей, глаза наполняются слезами, и всё вокруг поглощает непроглядная тьма.

✱ Если ты потратишь 1 пункт тьмы, герою придётся пройти проверку **ПСИХОМИСТИЦИЗМА**, чтобы сохранить над собой контроль. В противном случае боль и дискомфорт становятся настолько интенсивными, что персонаж игрока на 46 минут получает модификатор -2 при любых проверках, связанных с тактильным или зрительным восприятием.

✱ Героя охватывает острая жгучая боль, и сквозь тьму до него доносятся голоса, скандирующие какой-то монотонный речитатив. Успешная проверка **МУДРОСТИ** позволит распознать в нём залосскую литанию: «Наш венец внутри нас. Страдания твои — дело рук наших, ибо в руках

наших острая сталь. Во имя Мученика мы отсекаем тьму от света, а свет от тьмы...»

✱ Сквозь речитатив слышится тихая повторяющаяся раз за разом песенка, напоминающая краткую воодушевляющую молитву. Слова песни умиротворяют боль, и герой ощущает, как его обволакивает неземное спокойствие и умиротворение (текст песни см. во врезке «Отражение Лица» выше). Боль в груди стихает, зрение проясняется, песня превращается в единственную звенящую ноту и вскоре смолкает вовсе.

Эти ощущения — мистическое эхо пыток, которым боевики ударного отряда подвергают Эмиссара, и яростного бессилия, которое охватывает их, когда они видят, как нанесённые ими раны заживают прямо на глазах.

ЦЕНА: 0 или 1 пункт тьмы.

✱ Убийца наносит удар

Как только герои в сопровождении Джаджи Дути покинут дворец через сад или подземный канал, Атаия вновь нанесёт удар. Её задача — убить Джаджу и сбежать, но вечер и без того выдался напряжённым, так что её рука может дрогнуть, а пуля — достаться кому-нибудь ещё. Если хочешь, можешь бросить кубик: результат от «1» до «3» означает, что выстрел Атаии попадёт в Джаджу; результат от «4» до «6» — в случайного персонажа игрока. Атаия, вооружённая рельсовой винтовкой, постарается занять позицию повыше и атакует издалека, из какого-нибудь надёжного укрытия (например, из дворцового окна). Кроме того, она наверняка попытается натравить на персонажей игроков отряд гвардейцев дол-Куассара или чьих-нибудь телохранителей и вообще устроить как можно более шумную неразбериху — при желании можешь потратить 2 пункта тьмы, чтобы инициировать событие «Друг или враг» и помочь Атаии устранить Джаджу.

✱ **СМЕРТЬ ПРЕДПОЧТЁМ ПОЗОРУ.** Атаия делает всё, чтобы убить Джаджу и, если ей это удастся, бесследно раствориться в ночи. Однако, если герои сумеют спасти оружейницу и ранить или захватить в плен саму Атаию, та предпочтёт покончить с собой, но не попасть в плен к врагам.

✱ **МИССИЯ ВЫПОЛНЕНА.** См. пункт «Последние слова Джаджи», событие «Мольба оружейницы».

ЦЕНА: 0 или 2 пункта тьмы.

КОНЕЦ ВТОРОГО АКТА

К завершению второго акта персонажи игроков должны чётко понимать, что погоня за криокамерами с похищенными людьми, которая началась ещё на «Кориолисе», должна закончиться в заброшенном дворце посреди Сультранских болот. Кроме того, у них на руках могут быть кое-какие улики, позволяющие предположить, что всё отнюдь не столь однозначно, как кажется на первый взгляд, и за похищениями может

стоять не только Орден Неприкасаемых. Акуба Кош захочет отправиться с персонажами игроков в Сультранские болота, а если герои пожелают, то в качестве проводника могут взять с собой ещё и Джаджу Дугу.

Итак, пережив бойню в Городе Сановников, герои оставляют сень Монолита позади и отправляются в затопленные руины Сультры — некогда богатейшего из округов Конгломерата.

СУЛЬТРАНСКИЕ БОЛОТА

АКТ
3

В завершающем акте сценария «Куанский след» персонажи покидают окрестности Монолита и отправляются на поиски затопленного дворца Суль-Махал. Им предстоит проложить свой путь сквозь руины Сультры и отыскать смертный одр Эмиссара под сводами заброшенного госпиталя.

ТРЕТИЙ АКТ этого сценария начинается с того, что персонажи игроков попадают в смертоносные топи Сультры и оказываются в зоне аномальных радиопомех. Там им предстоит найти руины старого госпиталя, обнаружить помеченные чёрной краской криокамеры, столкнуться с последними Воинами Благодатного Огня, отыскать тело убитого Эмиссара и сразиться с ужасным криптоморфом.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Улики, обнаруженные во время банкета Леода дол-Куассара, ведут героев к цели — в Сультранские болота, на поиски куанской оперативной базы ударного отряда мучеников. Именно там похищенных мистиков выводят из криостазиса, накачивают наркотиками и запирают в палатах заброшенного научно-исследовательского комплекса «Фонда» — в бывшем центре исследования и лечения гиперболезни. Там персонажам игроков предстоит сразиться с ударным отрядом мучеников и обнаружить тело Эмиссара.

КЛЮЧЕВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Ударный отряд мучеников — это секта раскольников Ордена Неприкасаемых, именующих себя Воинами Благодатного Огня. Они действуют на свой страх и риск, а их цель — остановить распространение Мистической чумы.

Персонажи игроков своими глазами увидят грозного «Белого мотылька» и услышат о Весталках — представительницах неизвестной группировки, которых мученики считают Серафимами, ангелами, ниспосланными Мучеником, решившим раз и навсегда очистить Горизонт от психической скверны.

Весталки изучали, пытали и в конце концов убили Эмиссара, призвав в реальный мир кошмарного криптоморфа.

Из психического видения герои узнают кое-что о происхождении Эмиссаров и таинствен-

ных силах, стремящихся свергнуть Третий Горизонт в пламя войны.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Сультранские болота — место безлюдное и очень опасное. Помимо крохотных племён местных аборигенов, герои смогут пообщаться разве что с персонажами, которых прихватят с собой:

- ✪ **АКУБА КОШ** — вершительница и тайный агент Астурбана (см. стр. 143);
- ✪ **ДЖАДЖА ДУТА** — оружейница покойного ныне Леода дол-Куассара, которой персонажи игроков помогли сбежать из дворца (см. стр. 142).

✪ **УДАРНЫЙ ОТРЯД МУЧЕНИКОВ**

- ✪ **ДАРИЙ И НЕПОТА** — разведчики ударного отряда мучеников, несущие дозор в Суль-Махале (см. стр. 164);
- ✪ **ШАБУН КЕМАЛЬ** — лидер Воинов Благодатного Огня (см. стр. 177);
- ✪ **ГАДДАР-И-АБРАР** — агент Астурбана в рядах ударного отряда мучеников (см. стр. 177).

ПУНКТЫ ТЬМЫ

В третьем акте пункты тьмы лучше всего тратить таким образом, чтобы отражать губительное воздействие Межзвёздной Тьмы на персонажей игроков. Как только герои окажутся в Сультранских болотах, ты получаешь пункты тьмы по количеству персонажей игроков.

✪ **ТЬМА СГУЩАЕТСЯ**

Начиная со сцены «Сердце Тьмы» молитвы персонажей игроков приносят тебе 1 дополнительный пункт тьмы.

✪ **ДУХОВНАЯ КРЕПОСТЬ**

Если персонаж игрока провёл молебен в честь определённого Лика или носит при себе его талисман, молитвы, обращённые к этому Лику, не приносят тебе дополнительных пунктов тьмы.

НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: МЁРТВЫЕ ТОПИ

По мере путешествия вглубь Сультранских болот персонажи игроков начинают всё отчётливее ощущать, что в затонувшем городе правит таинственная и, несомненно, злоеущая сила. Тьма завладела теми, кто не сумел или не смог спастись после разрушения катаракта № 27, и теперь под поверхностью тёмных вод кишат ужасные твари, которых местные согои называют ту-банами. Кроме того, боевики установили в своём лагере мощный генератор помех, превратив долину Сультры в зону полного радиомолчания, так что, пробираясь к руинам Суль-Махала и катаракта № 27, героям придётся обходиться без связи.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Персонажи игроков покидают Конгломерат и отправляются на поиски последнего пункта назначения криокамер с хищенными на «Кориолисе» мистиками, местоположение которого они узнали в прошлом акте. Для этого им придётся взять напрокат речную баржу или воспользоваться одной из барж Леода (см. событие «Мольба оружейницы» из предыдущей сцены). Путешествие начинается на окраинах болот, где лишь изредка попадаются едва виднеющиеся над поверхностью воды развалины, однако с каждым часом путь в глубины затопленного города становится всё сложнее, и героям то и дело встречаются люди и звери, стремящиеся как можно скорее убраться подальше от губительных топей, а если верить местным жителям, в руинах Сультры обитают кровожадные джинны и ужасные порождения тьмы. Ты как ведущий должен изобразить эти болота странными, загадочными и отчуждёнными от внешнего мира и заставить героев почувствовать одиночество и страх.

✿ Путь сквозь болота

Путь из Конгломерата в Сультранские болота нелёгок. Чтобы добраться до Суль-Махала на барже, потребуется четыре часа; путь пешком займёт двенадцать часов. Персонаж игрока, возглавляющий экспедицию, должен каждые четыре часа проходить непростую (–1) проверку **выживания**. В случае провала герои сталкиваются с одной из перечисленных в разделе «События» опасностей (в этом случае тебе не нужно будет тратить пункты тьмы на их инициирование) и вдобавок получают по 1 пункту стресса. Ты, конечно, волен подбрасывать персонажам игроков неприятные сюрпризы настолько часто, насколько пожелаешь, но инициировать серьёзные события мы рекомендуем не чаще чем каждые четыре часа.

✿ Пункт назначения

Если героев сопровождает Джаджа Дуга, она просто укажет им верный путь, в противном случае кому-нибудь из героев придётся пройти сложную (–2) проверку **наблюдательно-**

сти, чтобы проложить оптимальный курс; в случае провала путь сквозь болота займёт на четыре часа больше. Технически подкованные и хорошо оснащённые герои вместо этого могут попытаться обнаружить источник радиопомех (см. врезку «Помехи» ниже) — последствия провала будут такими же.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Путь к Суль-Махалу герои могут проложить самостоятельно, воспользовавшись информацией, полученной в предыдущей сцене, или прихватить с собой в качестве проводника человека, который уже бывал там раньше, например Джаджу Дугу.

СУЛЬТРАНСКИЕ БОЛОТА

Всего в нескольких часах пути от Конгломерата поверхность воды начинает затягивать тёмно-зелёная ряска, на пути встают густые заросли высокого тростника, и скорость передвижения группы заметно снижается. Вокруг всё чаще попадаются небольшие плавающие островки, из которых торчат обломки фабричных труб, а со дна то и дело всплывают пузыри ядовитых испарений. Тут и там из воды поднимаются балконы и купола самых высоких и потому не до конца проглоченных трясинной строений, сплошь опутанные густой корневой сетью деревьев-ма-араков. Скользящая болотная грязь служит плодородным субстратом для кривых колючек и бледной, бритвенно-острой осоки.

✿ Фауна

На окраинах болот водятся птицы, гнездящиеся на ветвях деревьев и перекладинах уцелевших опор линий электропередач. Под поверхностью воды изредка можно увидеть рыб и всевозможных ракообразных. В глубине же болот, под кронами ма-араков, вода темна, масляниста и неподвижна, а витающий над топями туман настолько плотен, что сквозь него с трудом пробиваются лучи жёлтого куанского солнца. Там почти не встречаются ни птицы, ни рыбы — туманная пелена надёжнее любой стены отгораживает центральную часть Сультры от внешнего мира. Из всей болотной фауны единственным постоянными обитателями тех мест можно считать живущих глубоко в болотной грязи насекомых и ракообразных вроде кашбов — крупных, размером с кулак, изопод. Практически полное отсутствие животных, неподвижная гладь воды и густой туман придают царящей вокруг тишине тягостный и злоеущий оттенок. Персонажам игроков должно казаться, что они вторгаются в пределы неведомого, тревожа нечто такое, что лучше бы оставить в покое.

✿ Затонувший город

Руины центральных районов округа Сультра вздымаются из чёрных вод в самом сердце болот. Там, под сенью разру-

шенного катаракта № 27, раскинулись затянутые буйной растительностью купола, каменные террасы и покосившиеся шпильки высоток, соединённых друг с другом затопленными сводчатыми галереями. В обломках, оставшихся на месте катаракта, ещё можно узнать останки исполинского гидротехнического сооружения, некогда снабжавшего электроэнергией значительную часть Конгломерата. К разрушенной плотине примыкает дворцовый комплекс времён Золотого века первопоселенцев, окружённый многоярусными террасами висячих садов. Ещё несколько циклов назад этот комплекс служил резиденцией окружного управляющего Консорциума Тристана Дайала. Оттуда открывался потрясающий вид на катаракт и простирающуюся у его подножия долину, но катастрофа погубила знаменитые сады Суль-Махала, и вместо хрустального журчания акведуков их теперь окутывает гробовая тишина. Древние статуи и прекрасные мозаики затянуты илом и мхом, а густые заросли ма-араков и осоки служат непреодолимой преградой и для речных барж, и для гравилётов: попасть в раскинувшийся на холме дворец можно только пешком — для этого-то Джадже и требовалась помощь гробоносцев Табры Гатан.

✿ Краткая история Сультры

Раскинувшийся к северо-востоку от Монолита округ Сультра некогда был одним из самых плодородных регионов планеты Куа. Многочисленные реки, сбегаящие вниз по окружающим долину плоскогорьям, щедро питали почву Сультры водой и необходимыми для растений минеральными соединениями. Люди со всего Горизонта прилетали и оставались жить в этом явно обласканном Ликами месте, но вскоре на Сультру обрушилась катастрофа, в результате которой долина превратилась в обитель безысходности и смерти.

✿ **КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ.** В 57 ц. к. в куанском Пограничье был обнаружен корабль «Абдусалам», научно-исследовательское судно «Фонда», дрейфовавшее в открытом космосе более десяти лет. Корабль был совершенно цел, а весь оставшийся на борту экипаж (меньше половины от изначального состава, если верить сохранившимся спискам) находился в криостазисе. «Абдусалам» перегнали в доки поближе к центральному планетам системы, а экипаж отправили в Сультру, в госпиталь «Фонда» при центре исследования и лечения гиперболезни.

✿ **РАЗМОРОЗКА.** Скоро стало ясно, что большинство выживших членов экипажа «Абдусалама» в результате долгого пребывания в состоянии криостазиса получили тяжёлые психологические травмы, а все больничные записи этих пациентов были засекречены по распоряжению руководства «Фонда». Если верить слухам, эти больные демонстрировали широкий спектр отклонений от норм человеческого поведения, но порой удивляли персонал госпиталя своей проницательностью и остротой восприятия.

✿ **ПОТОП.** Катастрофа, погубившая Сультру, произошла в тот день, когда бывший капитан «Абдусалама» Ясін Сабааха каким-то образом убедила персонал госпиталя позволить

ПОЛЁТ

Если персонажи игроков решат добираться до Суль-Махала на челноке или космическом корабле, полёт займёт не более получаса, однако мощные радиопомехи помешают получить данные с корабельных сенсоров, а густой туман сильно затруднит визуальную ориентацию. Для начала штурман-оператор должен пройти непростую [–1] проверку **инфомантии**, чтобы как следует откалибровать видеосигнал, идущий с внешних бортовых камер корабля. Каждая полученная при этом шестёрка обеспечит модификатор +1 при последующей проверке **пилотирования**. Снизившись, корабль окажется внутри пелены густого болотного тумана, и пилоту предстоит не только отыскать подходящее место для посадки, но и избежать столкновений с самыми высокими руинами — для этого ему придётся пройти экстремальную [–3] проверку **пилотирования** (не забудь учесть модификаторы за шестёрки, полученные штурманом-оператором). В случае провала корабль получает 1–3 пункта структурного урона и совершает вынужденную посадку на болотах (конкретное место остаётся на усмотрение ведущего).

ПОМЕХИ

Как только персонажи игроков окажутся на болотах, коммуникаторы и другие передающие и принимающие устройства немедленно начнут сбоить, а из динамиков будет доноситься лишь белый шум и атональный вой радиопомех. Мощные коммуникаторы (класса III и выше) будут работать до тех пор, пока герои не окажутся в окрестностях дворца, однако на этом этапе сдадутся и они. Успешная проверка **налуки** позволит героям догадаться, что дело в наведённых помехах, и понять, что источник этих помех находится где-то неподалёку. Любой коммуникатор и успешная проверка **технологии** позволят собрать необходимые данные, а компьютер и непростая [–1] проверка **инфомантии** — определить местоположение источника сигнала.



ей и её экипажу посетить катаракт № 27. Тем же вечером шлюзы катаракта внезапно открылись, и плотина разрушилась, не выдержав напора воды.

✿ **ПРИЧИНА.** Если верить слухам, то первыми, кто прибыл на место катастрофы, были члены группы быстрого реагирования Колониальных рейнджеров. Они якобы обнаружили тела всех спасённых с «Абдусалама» людей, лежащих полукругом подле поющей Ясин Сабаахи. Как показало вскрытие, причиной смерти во всех случаях послужил обширный сердечный приступ. Ясин же, хоть и выжила, была страшно изувечена: она собственноручно вырвала себе глаза, а уши отрезала и сожгла при помощи украденного где-то по дороге плазменного резака. Дальнейшая судьба Ясин Сабаахи и все детали расследования этой катастрофы строго засекречены и известны только самым высокопоставленным сотрудникам Особого Отдела.

В результате этой катастрофы долина частично ушла под воду, а выжившие местные обитатели рассеялись по всему Горизонту или остались на Куа, осев в огромных временных лагерях для беженцев, со временем слившихся с трущобами

округов Дзиндабо, Марзу Кхала и Маленький Алголь. Большинство тех, кому удалось спастись, потеряли в этой катастрофе всё, что у них было, а прекрасная и плодородная Сульта превратилась в печальное воспоминание.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Сультранские болота — место безлюдное и очень опасное. Помимо крохотных племён местных аборигенов, герои смогут пообщаться разве что с персонажами, которых прихватят с собой, а по мере приближения к Суль-Махалу присутствие зла станет ощущаться всё сильнее, и у персонажей игроков будет шанс столкнуться с самыми настоящими порождениями Межзвёздной Тьмы.

СОГОИ. НЫРЯЛЬЩИКИ ЗА СВЕТЛЯКАМИ

Согои, решившие остаться или обосноваться в Сультре, — это либо суровые одиночки, либо небольшие, тесно сплочённые семьи. Они живут в возвышающихся над водой руинах или кочуют между самыми чистыми островками на плотах и каноэ. Для защиты от ту-банов у них всегда при себе есть масляные лампы, факелы или самодельные огненные бомбы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 4, эмпатия 2

Здоровье: 5

Рассудок: 6

Репутация: 0

Навыки: выживание 5, проворство 3, ближний бой 2, наблюдательность 2

Достоинства: дитя джунглей

Оружие: копье или секира

Снаряжение: самодельная огненная бомба (эквивалент зажигательной гранаты)

- ✱ **Дитя джунглей.** Согои-ныряльщики обладают классом защиты 2 против жаркого и влажного климата джунглей и способны отыскать еду, воду или укрытие, не проходя проверку выживания.

ЭКИПАЖ «ЦВЕТКА ОДИНЫ», КОНТРАБАНДИСТЫ

Долина Сультры нередко привлекает внимание контрабандистов, занятых поисками удобных и незаметных посадочных площадок неподалёку от Конгломерата. Экипаж «Цветка Одины» состоит из капитана Джора Анделы (амбициозный и относительно успешный зенитиец), пилота Гурас-Сарай (женщина средних лет, отпрыск орданских кочевников-могулов), бортинженера Харьяна (молодой, буквально помешанный на технике юноша родом из Алтая) и пары пасынков-близняшек неясного пола — Джани (штурман-оператор) и Санди (матрос).

Внешний вид: неряшливы, одеты в заношенные рабочие комбинезоны или джеллабы.

Характерные черты: суровые люди, ведущие суровую жизнь. Подозрительны по отношению к незнакомцам и предпочитают держать оружие под рукой.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2

Здоровье: 6

Рассудок: 4

Репутация: 3

Навыки: влияние 3 (у Джора), лидерство 3 (у Джора), пилотирование 3 (у Гур), технологика 3 (у Харьяна), инфомантия 3 (у Джани), сила 3 (у Санди), стрельба 3, проворство 2, ближний бой 2

Броня: лётный комбинезон (1)

Оружие: вулкан-карабин или дробовик, вулкан-пистолет (у Джора), вибронож

Снаряжение: талисман Церкви Ликов, бирка (d6×100 бирров), запас еды и воды на d6 дней, клетки с экилибри

ТУ-БАНЫ, БОЛОТНЫЕ ЧЕРВИ

После катастрофы на просторах Сультры воцарилась Межзвёздная Тьма, и в чёрных глубинах болотных вод зародилась новая, изуродованная до неузнаваемости жизнь. Эти похожие на червей существа живут большими стаями, в ожидании добычи собираясь у самой поверхности воды — со стороны такая стая похожа на радужно переливающееся масляное пятно. Местные согои называют их ту-банями.

Внешний вид: огромные стаи чёрных безглазых червей длиной от тридцати до ста сантиметров. Почуввав добычу, они бросаются на неё, облепляют с ног до головы и либо начинают терзать заживо, либо душат и утаскивают под воду. Отдельно взятый ту-бан выглядит как зубастый жгут, сплетённый из жилистых, тускло переливающихся мышц.

Характерные черты: в ожидании добычи стая ту-банов сохраняет почти полную неподвижность, а их внимание привлекает любое движение — стоит кому-нибудь или чему-нибудь оказаться в воде, черви тут же бросаются в его направлении, превращая чёрную неподвижную воду в кипящий хаос, переливающийся всеми цветами радуги.

Размер: пока черви сохраняют неподвижность, для того, чтобы их заметить, потребуется сложная (–2) проверка **наблюдательности**. Если они нападают, проверка становится несложной (+1). Кроме того, стаи ту-банов отличаются размерами: от небольших клубков диаметром до нескольких метров (без дополнительных модификаторов) до средних косяков около десяти метров в поперечнике (модификатор +1) и особо крупных скопищ размером с небольшой пруд (модификатор +2).

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 7 или 5 (у клубка), ловкость 7 или 3 (у клубка)

Здоровье: 10 (у маленького клубка), 16 (у среднего косяка) или 24 (у крупного скопища)

Скорость: 16 (у маленького клубка), 10 (у среднего косяка), 8 (у крупного скопища)

Навыки: наблюдательность 5, проворство 3, ближний бой 3

Броня: 3 (у маленького клубка), 6 (у среднего косяка) или 12 (у крупного скопища). Кроме того, ту-баны получают +4 к классу защиты против огня и плазмы

Оружие: зубастый кокон (урон 3; порог 3), удушающий кокон (см. ниже)

- ✱ **Стая.** См. стр. 316 книги «Кориолис. Третий Горизонт».
- ✱ **Клубок.** 1 пункт тьмы. Средние косяки и крупные скопища ту-банов могут отделять от главного «тела» стаи небольшой клубок червей, способный прикрепляться к плавающим транспортным средствам или самостоятельно преследовать ускользнувшую от стаи жертву. Обратить внимание, что параметры клубков заметно ниже по сравнению с более крупными группами ту-банов.
- ✱ **Удушающий кокон.** 2 пункта тьмы. Предприняв стандартное действие, стая ту-банов может попытаться броситься на жертву скоординированной массой и заключить её в плотный, непроницаемый для воздуха удушающий кокон. Жертва может попытаться уклониться от этой атаки (непростая (–1) проверка **проворства**, стандартное действие).

В случае провала она получает 2 пункта стресса, и ту-баны начинают душить её (см. «Утопление» на стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Жертва может попытаться выбраться из кокона самостоятельно (экстремальная [-3] проверка силы); как вариант, её может попробовать освободить союзник, находящийся в рамках ближней дистанции (сложная [-2] проверка силы), — в любом случае попытка освобождения считается стандартным действием.



СОБЫТИЯ

Путь к Суль-Махалу не должен занять слишком много времени. Цель этого путешествия — создать атмосферу страха и отчётливого потустороннего присутствия, которая должна становится всё насыщеннее и тяжелее, по мере того как персонажи игроков будут подбираться всё ближе и ближе к своей цели. Прежде чем герои доберутся до дворца, у тебя, скорее всего, появится возможность инициировать одно-два события из тех, что перечислены ниже.

✱ КОНТРАБАНДИСТЫ В БЕДЕ

Внезапно из клубящегося впереди тумана до персонажей игроков доносится грохот, скрежет и резкие голоса. Небольшой грузовой корабль, стоящий на покосившейся крыше какого-то полуразрушенного строения, вот-вот рухнет в воду, и его экипаж делает всё возможное, чтобы этого не произошло. Двое членов экипажа поспешно привязывают верёвки и тросы к прутьям пяти больших клеток, выпавших из грузового отсека в жидкую болотную грязь. Из клеток слышны панические вопли: в каждой из них сидит с десяток экилибри (см. стр. 318 книги «Кориолис. Третий Горизонт»); если клетку не вытащить, они быстро уйдут на дно вместе со своим живым содержимым.

✱ **КОРАБЛЬ.** «Цветок Одины» — клипер типа «Орикс» (см. стр. 158 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), космический корабль III класса.

✱ **КОНТРАБАНДИСТЫ.** Капитан Джор Андела — зенитец, родившийся и выросший на «Кориолисе». Остальные члены экипажа — уроженцы систем Опорного Квадранта.

✱ **ПИЛОТ И ИНЖЕНЕР.** Могулка Гур ас-Сарай изо всех борется с управлением, пытаясь выправить корабль и посадить его на ровную и надёжную площадку. Бортинженер Харьян, бывший алтайский пират, выпал из корабля вместе с клетками и теперь медленно тонет вместе с ними в тёмной воде.

✱ **БЛИЗНЕЦЫ.** Матрос Санди и штурман-оператор Джани — близнецы-пасынки неопределённого пола, уроженцы одаконской привратной станции. Они пытаются спасти тонущих экилибри.

✱ **РУКА ПОМОЩИ.** При желании персонажи игроков могут выручить попавших в беду контрабандистов. Во-первых, можно спасти экилибри: кто-нибудь из героев может пройти сложную (-2) проверку силы, чтобы вытянуть

клетки самостоятельно, или непростую (-1) проверку лидерства, чтобы скоординировать усилия близнецов. Во-вторых, бортинженер может помочь Гур выправить корабль, осуществив проверку **ТЕХНОЛОГИКИ**, чтобы перенаправить дополнительную энергию на маневровые двигатели. Штатный бортинженер «Цветка Одины» в данный момент тонет, придавленный одной из клеток с экилибри (см. «Утопление» на стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), и для того, чтобы его спасти, необходимо пройти сложную (-2) проверку **ПРОВОРСТВА**.

✱ **ДРАКА.** Конечно, персонажам игроков не обязательно бросаться на помощь незнакомцам — они могут не вмешиваться и спокойно обойти их стороной, а могут воспользоваться тактическим преимуществом и атаковать их. Если герои попытаются помочь, Джор поначалу отнесётся к ним с подозрением и даже наставит на них свой пистолет, но быстро вспомнит, что положение отчаянное, успокоится и примет их помощь. Однако если ты потратишь 1 пункт тьмы, капитан поддастся эмоциональному позыву и откроет пальбу.

Если персонажи игроков помогут вытащить экилибри и спасти Харьяна, контрабандисты отнесутся к ним как к настоящим героям и предложат в награду за помощь еду, медикаменты и другое полезное снаряжение (иными словами, то, в чём они нуждаются). Кроме того, за спасение экилибри Джор пообещает персонажам игроков перечислить на их счёт долю от прибыли, которую контрабандисты получают, продавая экилибри на чёрном рынке (1500 бирров). Если герои откажутся от этого предложения, капитан взамен пообещает замолвить за них словечко перед своей покровительницей Леей Мархун, которая в будущем вполне может подкинуть им какую-нибудь выгодную работёнку. Если Лея Мархун является покровительницей персонажей игроков, можешь придумать вместо неё кого-нибудь ещё.

Цена: 0 или 1 пункт тьмы.

✱ НЫРЯЛЬЩИКИ ЗА СВЕТЛЯКАМИ

Персонажи игроков натываются на большую прогалину в густой болотной растительности — большое озеро, глубина которого достигает нескольких метров. Покосившиеся железобетонные шпильки и изогнутые дюралитовые балки вздымаются из воды подобно рёбрам какого-то неведомого древнего чудовища. Сначала герои видят пришвартованное к одной из балок каноэ, а потом замечают россыпи тусклых огоньков, виднеющихся на дне, среди обломков затопленных строений. Внезапно на поверхность воды выныривает пара молодых согоев — мужчина и женщина в самодельном водолазном снаряжении и с сетками, полными собранных на дне сахарных светляков. Ныряльщики явно испуганы неожиданным появлением незнакомцев и, если персонажи игроков не поведут себя спокойно и дружелюбно, постараются добраться до оставленного в каноэ оружия. Если герои заведут с согоями разговор, те

непременно пригласят их в расположенный неподалёку лагерь ныряльщиков.

✳ **Лагерь согоев-ныряльщиков.** Ныряльщики — одни из тех, кто решил остаться в Сультре после катастрофы на катаракте № 27. Это небольшая семья, состоящая из двух взрослых мужчин, четырёх женщин и двоих детей. Путешествуют они на трёх самодельных каноэ и обычно ночуют в палатках или прямо в лодках, но недавно им посчастливилось найти уцелевшую комнату на верхнем этаже полуразрушенного жилого здания — оказалось, что мох, который растёт на стенах постройки, каким-то образом фильтрует местную воду, делая её вполне пригодной для питья. Предводительницей группы является А́нкра, самая старшая и опытная из женщин. Она говорит на зени чуть лучше своих соплеменников и предлагает героям еду, сахарных светляков и на удивление качественный табак в обмен на лекарства, медицинские инструменты и сырьё для производства огненных бомб — горючее и детонит.

✳ **Сахарные светляки.** Поднятых со дна болот светляков согои обычно продают на рынках Конгломерата по 25 бирров за штуку, однако любой персонаж, обладающий навыком **мудрости**, знает, что средняя цена сахарного светляка на «Кориолисе» может достигать 500 бирров, а за самых редких — красных — как правило, просят не меньше 1000. В народе считается, что самые большие светляки обладают мистическими силами, а гадалки и прорицатели нередко используют их в своих ритуалах. Если светляка «накормить», например окропив подслащённой водой, он на протяжении часа будет источать яркий и очень приятный свет. В изысканных ресторанах и богатых домах светляков, как правило, держат в специальных стеклянных чашах со сладкой водой или сиропом — если вовремя добавлять сахар или мёд, они могут светиться сутками. Сахарные светляки считаются артефактами, и для понимания, как с ними обращаться, необходима элементарная (+3) проверка **науки**. Светляки относительно хрупкие, разбитый светляк считается очень дурной приметой, а стойкий приторный запах его белой желеобразной «начинки» может напоминать о себе на протяжении нескольких недель.

✳ **Проклятие.** Ныряльщики покинули центральную часть Сультранских болот после того, как среди тамошних согоев распространились слухи о созданиях тьмы и разбуженных древних проклятиях. Прежде всего они опасаются злобного огнедышащего джинна, живущего в тёмных подвалах под Суль-Махалом. Слухи о джинне начали появляться после того, как в госпитале неподалёку устроили свою базу боевики ударного отряда мучеников — они сразу установили автоматический оборонительный периметр с огнемётными ловушками и натянули повсюду растяжек с зажигательными гранатами (см. сцену «Гигантская крылатая тень»). Кроме того, если верить слу-

хам, джинн живёт во дворце не один, а в компании разгневанных духов мёртвых, чьи тела не были должным образом погребены. Стоит отметить, что эти слухи тоже отнюдь не беспочвенны, но эти «духи» — на самом деле криптоморфы, очнувшиеся ото сна после того, как во дворце обосновались разведчики Воинов Благодатного Огня. Согои, конечно, не в курсе истинного положения дел, но даже они сумели заметить невиданный наплыв путешественников, в том числе тех, что предпочитают передвигаться по болотам на речных баржах с грузом криокамер на борту.

✳ **Живая тьма.** На прощание согои предупредят персонажей игроков о том, что в болотах водятся кровожадные ту-баны, однако ныряльщики опишут их не как живых существ, а как неведомый феномен — болотную воду, оживлённую волей злого джинна. Они считают, что любой шум или неосторожное движение способны навлечь беду, и если под рукой не будет огненной бомбы или хотя бы факела, то вода, всплыв радужной волной, просто проглотит неосторожного ныряльщика, да так, что его тело потом никто и никогда не найдёт (см. события «Тёмные воды» и «Ужас из бездны» ниже).

Цена: 0 пунктов тьмы.

✳ **Тёмные воды**

Болото в том месте, где оказались герои, выглядит довольно мелким — сквозь воду отчётливо проглядывает густая путаница из водорослей и длинных, похожих на верёвки древесных корней. Однако успешная проверка **наблюдательности** позволит героям понять, что что-то здесь не так: судя по торчащим из-под воды шпилям и крышам затонувших строений, глубина в этом месте должна достигать десятков метров.

✳ **Оно живое!** Внезапно корни начинают двигаться, извиваясь и переплетаясь друг с другом подобно змеям, и спокойная вода вдруг покрывается рябью и расцветает мирриадами разноцветных отблесков, как если бы на поверхности болота вдруг образовалась радужная масляная плёнка. Если герои находятся в лодке или на барже, они слышат, как из-под днища доносится дробный перестук и отчётливое скрежетание.

✳ **Болотные черви.** Персонажи оказываются посреди стаи ту-банов, затаившихся в ожидании добычи у самой поверхности воды. Если герои замрут на месте и пройдут простую (+2) встречную проверку своей **скрытности** против **наблюдательности** стаи ту-банов, вода вновь успокоится, и путешественники, двигаясь осторожно и не совершая резких движений, смогут покинуть опасное место. Как вариант, они могут понадеяться на скорость своего плавательного средства и рвануть с места как можно быстрее в надежде, что ту-баны не успеют очухаться и броситься в погоню (непростая (–1) проверка **пилотирования**). Если любая из этих проверок закончится провалом, ту-баны атакуют — см. событие «Ужас из бездны» ниже).

Цена: 1 пункт тьмы.

ПРИЗЕМЛЕНИЕ НА КОРАБЛЕ

Если персонажи прилетели в Сультру на космическом корабле и сумели добраться на нём до самого дворца (см. врезку «Полёт» на стр. 157), они вполне могут посадить его на одной из террас дворцового сада. Чтобы совершить мягкую посадку, героям предстоит пройти непростую [-1], проверку **пилотирования**. При провале корабль получит 2 пункта структурного урона. Кроме того, колебания, вызванные гравитонными возмущениями двигателей корабля, ослабят почву, так что, когда герои отправятся к дворцу, можешь устроить оползень или окунуть их в карстовую промоину, не тратя пунктов тьмы на инициирование соответствующего события.

✱ УЖАС ИЗ БЕЗДНЫ

Персонажи игроков оказываются в середине стаи ту-банов, хищных болотных червей, живущих в воде и пожирающих всякого, кто потревожит их покой. Внимание спящих ту-банов привлекают любые громкие звуки и резкие движения, но, пробудившись, стая способна учуять находящееся поблизости живое существо, даже если оно сохраняет полную тишину и неподвижность.

✱ **РАЗМЕР.** См. описание ту-банов на стр. 159. Стоимость в пунктах тьмы зависит от размера стаи — 1 пункт тьмы за маленький клубок, 2 пункта тьмы за средний косяк, 3 пункта тьмы за крупное скопище.

✱ **СПЯЩАЯ СМЕРТЬ.** Если персонажи игроков сталкиваются со спящими ту-банами, цена инициирования этого события снижается на 1 пункт тьмы (от 0 до 2, в зависимости от размера стаи), но герои получают возможность заметить спящих червей (проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** с соответствующим модификатором — см. стр. 159) и избежать встречи с ними. Если же черви не спят и готовы атаковать героев, цена инициирования остаётся без изменений.

Цена: от 0 до 3 пунктов тьмы.

✱ ДВОРЦОВЫЕ САДЫ

Наконец, несколько часов спустя, персонажи игроков видят перед собой плывущий в туманном море Суль-Махал и разрушенную громаду катаракта № 27. Сотни ручейков и водопадов низвергаются в долину со склонов северного плоскогорья. Болото мельчает, и под сенью дворцовых башен и акведуков наконец начинается твёрдая земля. Мраморные скамейки и павильоны ныне заросли кривыми, покрытыми мхом и лишайником мараками, а от ажурных заборчиков и мощённых камнем тропинок остались только обломки: потоп превратил некогда ухоженный парк в непроходимые заросли. Перед персонажами игроков простираются знаменитые висячие сады Сультры — архитектурное чудо, некогда бывшее сердцем этого богатого и благодатного округа. Некоторые террасы уже обрушились, так что путь к возвышающемуся на вершине холма дворцу героям преградят не только бурные потоки ледяной воды и густые заросли, но и ненадёжные каменные и земляные осыпи, так и норовящие погребсти под собой неосторожного путника. Кроме того, холм буквально изъеден карстовыми промоинами, и даже самая надёжная с виду земля может в любой момент уйти из-под ног.

Если Джаджа сопровождает персонажей игроков, она бледнеет, едва завидев возвышающийся над болотом дворец, и просит позволить ей остаться в лодке. Если герои будут настаивать, она пойдёт с ними, но всю дорогу будет дрожать от страха и нервно озираться по сторонам.

Последний участок дороги ко дворцу должен быть тяжёлым и опасным. Можешь использовать описанные ниже неприятности по своему усмотрению. Пока герои идут ко дворцу, рекомендуем использовать хотя бы одну из них.

✱ **ОПОЛЗЕНЬ.** Как только группа взбирается на очередную террасу, осыпь у них под ногами внезапно вздрагивает и приходит в движение, и масса тяжёлой, напитавшейся водой почвы

начинает съезжать вниз по склону, сокрушая всё, что попадётся ей на пути. Единственный способ спастись — это отпрыгнуть в сторону или ухватиться за какой-нибудь корень. Все персонажи игроков должны пройти проверку **ПРОВОРСТВА** — в случае провала герой станет жертвой ситуативной атаки, как если бы он упал с высоты 8 метров (см. стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

ЦЕНА: 1 пункт тьмы.

- ⊗ **КАРСТОВАЯ ПРОМОИНА.** У одного (1 пункт тьмы) или нескольких (2 пункта тьмы) персонажей игроков земля буквально уходит из-под ног. Герой (или герои) должен пройти непростую (–1) проверку **ПРОВОРСТВА**, чтобы не провалиться в глубокую яму, вымытую подземной рекой. Если герой добьётся безусловного успеха, он сможет выручить товарища, провалившего эту проверку. В противном случае персонаж упадёт в яму, заполненную густой жирной грязью, и через три раунда начнёт в ней тонуть (см. стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Чтобы выбраться из грязи самостоятельно, герою придётся пройти экстремальную (–3) проверку **ПРОВОРСТВА**; как вариант,

его могут попытаться вытащить спутники — для этого понадобится непростая (–1) проверка **СИЛЫ** (обрати внимание, что гипертрост, верхолазный костюм и тому подобное снаряжение могут обеспечить при этом положительный модификатор).

ЦЕНА: 1 или 2 пункта тьмы.

- ⊗ **РЕКА.** Одну террасу от другой отделяет широкий и бурный поток воды, через который перекинут шаткий мост, сооружённый Джаджей и её гробоносцами во время их последнего визита в Суль-Махал. Чтобы пересечь реку по мосту, героям потребуется проверка **ПРОВОРСТВА**, а если ты потратишь не 1, а 3 пункта тьмы, мост рухнет, как только герои попытаются по нему перейти. Персонажи, упавшие в реку вместе с мостом, становятся жертвами ситуативной атаки от падения с 6 метров, а при провале непростой (–1) проверки **ПРОВОРСТВА** начинают тонуть (см. стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Если эта проверка оказывается успешной, герою удастся выбраться обратно на берег.

ЦЕНА: 1 или 3 пункта тьмы.

СЕРДЦЕ ТЬМЫ

После изматывающего восхождения по террасам дворцового сада герои наконец достигают входа во дворец Суль-Махал. Его руины боевики ударного отряда мучеников использовали как точку randevu для доставки пленников и припасов — именно здесь установлен генератор помех. Здесь же персонажи игроков найдут и пустые криокамеры, помеченные чёрной краской, — но не самих пленников.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Герои находят конечный пункт назначения для доставки криокамер с похищенными на «Кориолисе» мистиками. Именно тут, во дворце, боевики ударного отряда извлекали пленников из криокамер, накачивали их наркотиками и перевозили одурманенных мистиков в здание бывшего госпиталя «Фонда». От пустых криокамер боевики избавлялись, сбрасывая их в глубокую промоину в дворцовом подвале. Внутри дворца персонажи игроков повстречают двоих разведчиков ударного отряда — Дария и Непоту, однако они окажутся отнюдь не единственными обитателями заброшенного дворца. Горе и страдания, выпавшие на долю жителей Сультры, превратили дворец в обитель зла, и призрачные вопли его поглощённых тьмой обитателей, так и не нашедших спасения в глубинах дворцовых подвалов, до сих пор то и дело раздаются под мраморными сводами этого некогда прекрасного и величественного строения. Порождения Тьмы предпочитают держаться в тени, и боевикам, занявшим для своих нужд помещения на верхних этажах, пока удавалось избегать встреч с этими кошмарными криптоморфами.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Персонажи игроков должны так или иначе выяснить, что для похищенных мистиков дворец служил лишь перевалочным пунктом и что после разморозки их переправляли в расположенный неподалёку заброшенный госпиталь «Фонда». Большая часть указывающих на это улики находится в комнате, которую разведчики использовали как мастерскую, лабораторию и временный склад для хранения доставленных грузов (см. событие «Конечная станция» ниже).

СУЛЬ-МАХАЛ

Когда-то давным-давно, сотни лет тому назад, жил да был молодой эмир по имени Махал Эм аб-Далак. Дворец Суль-Махал с незапамятных времён служил летней резиденцией его предкам, и, дабы увековечить своё имя в памяти потомков, Махал приказал разбить на склонах дворцового холма прекрасные висающие сады и заселить их самыми сладкоголосыми из известных человечеству певчих птиц. В сердце эмира, узревшего созданное по его велению чудо, воцарилась гармония, но вскоре её сияние сменилось жарким пламенем страсти, ибо эмиру было суждено повстречать любовь всей его жизни — прекрасного юношу по имени Шарим. Впрочем, эта страсть оказалась роковой. Никто не знает, что именно произошло между Шаримом, Махалом и его родным братом Алаком, но эмир казнил возлюбленного, и в тот же день все птицы спорхнули со своих веток и навсегда покинули опустевшие сады Суль-Махала.

Если верить легенде, то в их прощальной песне звучали слова пророчества, согласно которому всё, что эмир построил, и всё, что ему когда-то было дорого, однажды будет уничтожено и забыто.

Когда зенитийцы приступили к постройке системы катарактов вокруг Монолита, дворец и разбитые вокруг него сады были отреставрированы по приказу окружного управляющего Тристана Дайала, но после катастрофы природа снова начала отвоёвывать своё. Наводнение смыло и разрушило большую часть садовых террас, а бесчисленные речки и ручейки, сбегающие с плоскогорий и неспешно текущие по подземным кавернам и дну бесчисленных оврагов, то и дело пересекающих заросшие тропинки и обзорные площадки старого сада, в конечном итоге впадают в чёрные воды Сультранских болот.

✿ Входы

То, что некогда было верхней садовой террасой, рухнуло, а постоянные дожди превратили её в один большой пруд, из которого тут и там возвышаются полуразрушенные стены и груды обломков — то немного, что осталось от некогда роскошного дворца. Сквозь мелкую неподвижную воду в тусклом свете солнца, едва пробивающемся сквозь туманную пелену, виднеются осколки цветных витражей и прекрасных мозаик, а чуть поодаль, на острове в самом центре пруда, вздымается тёмная громада главной башни — единственной части дворцового комплекса, пережившей потоп. Практически все входы в башню разрушены и засыпаны, и единственный способ попасть внутрь — это пролом, зияющий на месте главных ворот. В окрестностях башни царит зловещая тишина, но если внимательно прислушаться, то можно услышать, как едва ощутимый ветерок со свистом струится сквозь трещины в каменных стенах.

✿ Главная башня

Под сводами башни героев встречает мрачный, безрадостный интерьер: в полу зияют широкие трещины, бегущие вдоль стен мраморные лестницы наполовину разрушены, а лианы и вездесущий колючий плющ увивают сломанные колонны и свисают длинными плетями из разбитых окон, в рамках которых ещё видны осколки цветного стекла. На нижних, подземных уровнях башни то и дело попадают странные глыбы, похожие на комья спутанных угольных нитей, рассыпающихся от самого лёгкого прикосновения, а пол местами покрыт иссохшими волокнистыми потёками (см. событие «Призраки Сультры» ниже). Верхние этажи — царство просторных залов, длинных коридоров, полуразрушенных балконов, пересохших фонтанов и галерей, уставленных разбитыми мраморными статуями и растрескавшимися колоннами. Под ногами у персонажей игроков хрустит мозаичная плитка, и только в комнатах, стены которых были украшены драпировками, картинами и гобеленами, полы покрыты тонким слоем истлевшей ткани. В одной из таких комнат на верхнем этаже, вда-

ли от болотной вони и доносящихся из подвала призрачных завываний, устроили свой аванпост разведчики ударной группы мучеников.

✿ Аванпост

Высокий стрельчатый потолок комнаты, которую приспособили под аванпост разведчики Воинов Благодатного Огня, покоится на изящных колоннах, а в самом её центре устроен дендрарий, и могучие ветви деревьев служат дополнительной опорой для покрытых трещинами стен. Попасть в эту комнату можно по одной из широких винтовых лестниц — над единственным дверным проёмом устроен брезентовый навес, а под ним, справа и слева от двери, расставлены раскладные столы и сборные стеллажи. Один из стоящих среди деревьев каменных столов превращён в походный алтарь Мученика: на его поверхности цветными стёклышками и кусочками мозаичной плитки выложен терновый венец, а вокруг расставлены свечи и подставки с тлеющими благовониями. С полуразрушенного балкона в дальней части комнаты открывается вид на зияющую в полу огромную трещину, дно которой теряется где-то во мраке самых нижних этажей дворцового подвала. Туда, на дно этого провала, боевики сбрасывали пустые криокамеры. «Размороженных» пленников, прежде чем отправить в бывший госпиталь, разведчики накачивали наркотиками — в мастерской, помимо столиков и стеллажей, есть несколько раскладных коек и импровизированная медицинская лаборатория.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Дворец на первый взгляд кажется пустым, но на деле персонажи игроков рискуют нарваться на поглощённых Тьмой и попасть в засаду, устроенную разведчиками ударного отряда мучеников. Вершительница Акуба Кош будет сопровождать героев до самого конца; её задача — гарантировать, что все обнаруженные в ходе расследования улики будут указывать на Орден Неприкасаемых как на организацию, руководящую Воинами Благодатного Огня.

ДАРИЙ И НЕПОТА. СОМНЕВАЮЩИЕСЯ МУЧЕНИКИ

Разведчики Дарий и Непота — пожалуй, самые верные бойцы Шабуба Кемаля. Они одними из первых вступили в организацию Воинов Благодатного Огня, безоговорочно поддержали её радикализацию и последовавший раскол. Они настоящие мастера засад (см. стр. 85 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), их бдительность воистину неусыпна, но в последнее время они начали сомневаться в том, что ударный отряд мучеников избрал верный путь. Похищенные мистики не похожи на служителей Межзвёздной Тьмы, и страдания, причинённые этим людям, тяжким грузом обременили души молодых воинов. Немалую лепту в их колебания внесла и вынужденная изоляция от ударного отряда и в особенности от его духовных предводителей — Шабуба Кемаля и Гаддара-и-Абрара. Заметив посторонних, разведчики постараются не выдавать своего присутствия и заманить непрошенных гостей в лапы к оби-

тающим в подвалах криптоморфам. Однако, если дело дойдёт до схватки, они покажут себя отлично подготовленными солдатами, способными намечать и контролировать сектора обстрела и эффективно давить противника автоматическим огнём. Если персонажи игроков придут вместе с Джаджей или последней партией криокамер, Непота выйдет на один из дворцовых балконов — она будет говорить коротко, по делу и только с Джаджей. Стоит отметить, что разведчики будут оставаться настороже, даже если герои не дадут им ни малейшего повода заподозрить неладное; для того чтобы предпринять любое подозрительное (с точки зрения местных охранников) действие, персонажу игрока придётся предварительно пройти сложную (–2) встречную проверку **влияния** или **скрытности**. Пока Непота разговаривает, Дарий скрывается в тених, готовясь атаковать при малейшем признаке неприятностей. Если разразится схватка, герои могут попытаться уговорить разведчиков сдаться — в этом случае они сами расскажут персонажам игроков, как добраться до госпиталя.

Внешний вид: молодые мужчина и женщина, одетые в плотно запахнутые чёрные кафтаны поверх лёгкой брони. Торс Дария опоясывает татуировка в виде тернового венца, а грудь и спина сплошь покрыты изощрённой вязью — выдержками из священных писаний. Спина Непоты испещрена сотнями тонких белых шрамов — по одному шраму за каждую из девятисот тринадцати мантр, произнесённых пророчицей-великомученицей Ирией Урахак.

Характерные черты: сражаются в полной тишине, действуют как единый организм и понимают друг друга без слов. Если герои захватят их в плен и захотят допросить, оба будут сначала славить Мученика и не скажут ничего полезного, но вскоре их решимость уступит место сомнениям.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3

Здоровье: 7

Рассудок: 7

Репутация: 4

Навыки: ближний бой 4, стрельба 4, скрытность 3, влияние 3, медицина 3, наблюдательность 3

Достоинства: фанатизм, синергия

Броня: лёгкая броня (4; доп.: встроенное оружие (вибронож)

Оружие: вулкан-карабин (самонаводящиеся мини-ракеты, см. стр. 88), вибронож (встроен в броню)

Снаряжение: персональный коммуникатор-ларингофон (1), личные принадлежности, 2 фугасные гранаты. На случай если герои захотят обыскать тела, считай, что у каждого из них при себе 4 комплекта боеприпасов (самонаводящиеся мини-ракеты) для вулкан-карабинов

- ⊗ **Фанатизм.** 2 пункта тьмы. Слепая вера воинов-мучеников позволяет им превозмозгать любые раны. Утрата боееспособность, мученик немедленно приходит в себя с 2 пунктами здоровья.
- ⊗ **Синергия.** 1 пункт тьмы. В начале сражения Дарий и Непота проходят проверку инициативы как обычно, но при этом имеют возможность

выбирать, какой из результатов использовать — свой или своего товарища. Все изменения инициативы, происходящие по ходу сражения, учитываются уже индивидуально.

ПРИЗРАКИ СУЛЬТРЫ, ПОГЛОЩЁННЫЕ ТЬМОЙ

Бывшие обитатели дворца были поглощены Тьмой и превратились в криптоморфов — ужасных умертвий, обитающих на нижних этажах и в подземельях дворца. Они отличаются от поглощённых Тьмой, описанных на странице 327 книги «Кориолис. Третий Горизонт»: призраки Сультры слабее и лишены когтей. Вместо когтей они могут похвастаться рядами кривых, торчащих во все стороны зубов. Как и другие криптоморфы, они обладают тёмными силами и получают урон как обычно, но невосприимчивы к стрессу и не подвержены воздействию **влияния**. Эти существа предпочитают нападать группами по две-три особи.

Внешний вид: призраки Сультры — это костлявые, чёрные как смоль гуманоиды. Передвигаются они на четвереньках, а их глаза и отверстия пасти полыхают зловещим кроваво-красным огнём.

Характерные черты: угольно-чёрные выделения, постоянно стекающие с тел криптоморфов, в некоторых местах скапливаются в огромные глыбы, похожие на комья спутанных стеклянистых нитей; чтобы миновать такую глыбу, её придётся либо перелезть, либо разбить на куски. Пока призраки Сультры дремлют в ожидании гостей, их глаза и рты закрыты, а сами они похожи на сложенные из пепла изваяния. Однако, почуяв добычу, криптоморфы вскидываются, распахивают свои пылающие пламенем глаза и клыкастые пасти и с диким воем бросаются в атаку.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4

Здоровье: 9

Скорость: 20

Навыки: проворство 6, психомистицизм 5, ближний бой 4

Броня: —

Оружие: кривые клыки (урон 2; порог 3)

- ⊗ **Пелена ночи.** 1 пункт тьмы. Призраки Сультры могут застать раз-ум людей пеленой мрака, из-за которой окружающий мир кажется холодным и чуждым, — эта способность считается мистической практикой. Если призрак активирует её, жертва проходит встречную проверку своей **эмпатии** или **психомистицизма** против **психомистицизма** существа (свободное действие). Если жертва выигрывает, она получает модификатор –2 при проверках инициативы, **наблюдательности** и всех специальных навыков. Если она проигрывает, то этот модификатор распространяется и на общие навыки. Модификатор действует до тех пор, пока призрак не будет повержен или пока жертва не покинет область действия пелены ночи (которая простирается в рамках предельной дистанции вокруг призрака).
- ⊗ **Чёрные нити.** 1 пункт тьмы. Призраки Сультры способны ощущать движение и тепло живых существ при помощи нитей высохшей слизи, потёками которой покрыт весь подвал, а местами и нижние этажи

БЛАГОДАТЬ ЛИКА

Разбитое становится единым,
 Давая лица тысячам теней.
 Зову своих детей, своих любимых:
 Услышьте мою песню, станьте ей!
 Пусть эта песня продолжает жить* —
 Её и самой чёрной тьме не заглушить.
 Так пойте, братья, пойте, сёстры,
 Пойте...

Эмиссар Наби-му-Кад, Вестник

башни. Оказавшись в одной из облюбованных призраками областей, любой герой, который не хочет касаться подозрительных чёрных нитей, должен пройти сложную (–2) проверку **скрытности**. В случае успеха ты не имеешь права активировать эту тёмную силу.

- ✳ **Стремительность.** Призраки, почуявшие жертву, двигаются не только очень быстро (вдвое быстрее простого человека), но и умеют — не снижая скорости и без всяких проверок — перемещаться по стенам и потолку.



СОБЫТИЯ

В этой сцене персонажи игроков должны попасть во дворец и отыскать расположенный внутри аванпост воинов-мучеников. Ты можешь по своему усмотрению растянуть действие (например, добавив схваток с поглощёнными Тьмой или разведчиками ударного отряда мучеников) или же сократить его, позволив героям быстро найти следы, которые приведут их к конечной цели.

✳ **РЕЗОНАНС — СМЕРТЬ ЭМИССАРА**

Это последнее в данном сценарии воздействие резонанса, которое могут испытать персонажи-мистики.

- ✳ Когда герои попадают во дворец или заходят в комнату, в которой устроил аванпост ударный отряд мучеников, персонажу-мистика становится не по себе, он чувствует, что вот-вот упадёт в обморок. Его кожу начинает покалывать, а мир вокруг теряет краски и кажется чем-то далёким.
- ✳ Если ты потратишь 1 пункт тьмы, герою придётся пройти проверку **психомистицизма**, чтобы сохранить контроль над собой. В случае провала он получает модификатор –2 к любым действиям, для которых требуется зрение или осязание. Приступ длится 46 минут. Если ты потратишь ещё 1 пункт тьмы, покалывание превращается в стремительно нарастающий зуд, вплоть до того, что персонажу кажется, будто всё его тело охвачено пламенем. Персонаж получает 1 пункт урона и 2 пункта стресса.
- ✳ Сквозь серую мглу персонаж-мистик видит, как к нему приближаются три призрачных силуэта в длинных белых мантиях. В ушах слышится монотонный напев, неуклонно нарастающий и режущий слух, будто ножом. Внезапно этот же герой слышит, как изнутри его самого исходит тихое пение. Нежные слова заставляют призраков отступить, и он медленно начинает понимать смысл песни. Тем не менее боль усиливается, пока не становится невыносимой, а спасительная песня оборачивается криком боли. Персонажу кажется, что с него заживо сдирают кожу, и он падает наземь, теряя сознание на один-два раунда. После этого видение исчезает, и он приходит в себя.

То, что пережил герой-мистик, было последними секундами жизни умирающего Эмиссара. На базу ударного отряда мучеников прилетел «Белый мотылёк», на котором прибыли агенты Первого Горизонта — Весталки. Они убедили Воинов Бла-

годатного Огня в том, что они Серафимы, ангелы, присланные Мучеником, чтобы помочь истинно верующим противостоять тёмной силе Эмиссара. С помощью своей способности манипулировать Межзвёздной Тьмой Весталки смогли уничтожить тело Эмиссара.

При желании ты можешь воспользоваться этим событием, чтобы указать персонажам игроков на местоположение базы мучеников. После того как видение исчезает, увидевший его персонаж может закрыть глаза и разглядеть на собственной сетчатке маленькую яркую точку, указывающую, в какой стороне находится место, где это произошло.

Цена: от 0 до 2 пунктов тьмы.

❖ КРИОКАМЕРЫ

В тёмных водах, на дне глубокого провала, покоится множество выброшенных криокамер. Разморозив пленников и накачав их дурманом, Дарий и Непота сбрасывали пустые камеры вниз. Как минимум одна криокамера треснула от удара, но остальные выглядят более-менее целыми.

❖ В общей сложности в воду скинули около двадцати криокамер; на крышке каждой из них чёрной краской написан номер. Несколько криокамер до сих пор заполнены хладагентом, но большое его количество просочилось из треснувших камер в воду.

❖ Восемь контейнеров с хладагентом уцелели, и их можно поднять на поверхность, но персонаж, нырнувший в воду без экзоскостюма, получит 1 пункт радиации.

Если ты хочешь, чтобы добыча хладагента стала для персонажей игроков более трудной задачей, то лежащие наверху криокамеры окажутся покрыты чёрными выделениями поглощённой Тьмой, а сами они могут таиться где-то неподалёку (см. ниже событие «Тёмные стражи»).

Цена: 0 пунктов тьмы.

❖ ЭХО ВО ТЬМЕ

В воздухе повисли частички сажи, а нижние этажи заволочло влажным туманом. От расположенных высоко наверху балконов ведёт вниз, в темноту покрытая скользкими водорослями винтовая лестница. Когда персонажи игроков выходят на балкон и смотрят вниз, то слышат шипение и видят, что внизу что-то шевелится.

Если герои будут шуметь, существо испустит устрашающий вопль и попытается отыскать источник звука. Оно сторонится пробивающегося через разбитые окна света, но может с невероятной скоростью взобраться наверх по внешней стороне винтовой лестницы.

Цена: 0 пунктов тьмы.

❖ ТЁМНЫЕ СТРАЖИ

В каком-то помещении или на лестнице персонажам игроков преграждают путь странные образования из пепла по колено высотой. Они пористые и хрупкие, а воздухе висят хлопья сажи и чёрная пыль. Чтобы пройти здесь, не за-

дев чёрных «скульптур», понадобится проверка **СКРЫТНОСТИ** (–2). Другой вариант — пролезть мимо, пройдя проверку **ПРОВОРСТВА**, но если герои не добьются безусловного успеха, то их заметит находящийся неподалёку призрак. Если же кто-нибудь из персонажей провалит проверку, происходит событие «Тёмные охотники», описанное ниже.

Цена: 1 пункт тьмы.

❖ ТЁМНЫЕ ОХОТНИКИ

Если ты потратишь 1 пункт тьмы, призраки Сультры могут почувствовать присутствие персонажей игроков и определить их местоположение с помощью чёрных нитей. Героев начинает преследовать одно существо. Если ты потратишь 1 дополнительный пункт тьмы, их атакует группа из двух-трёх призраков, а за 2 дополнительных пункта героев окружают целых четыре или пять призраков, нападающих с разных сторон. Их охотничий клич эхом разносится по коридорам, и в темноте возникают горящие глаза и пасти. Призраки не любят солнечный свет, но если их больше одного, то свет не станет им помехой.

Цена: 1, 2 или 3 пункта тьмы.

❖ РУИНЫ

Внутренние помещения дворца — это ветхие лестницы, коридоры и балконы, медленно рассыпающиеся в тисках толстых лиан с кроваво-красными листьями. Путь через дворец может быть труден и опасен.

❖ **КОЛЮЧКИ (1 пункт тьмы).** Путь преграждают колючие растения — заросли столь густые, что прорваться через них будет непросто. Каждый персонаж должен пройти проверку **ПРОВОРСТВА** или **СИЛЫ**. Режущее холодное оружие даёт модификатор +1. При провале персонаж получает 2 пункта урона и 1 пункт стресса.

❖ **ОБВАЛ (от 1 до 2 пунктов тьмы).** Балкон, на котором находятся персонажи игроков, внезапно содрогается и перекашивается. Если ты тратишь один пункт тьмы, в опасности оказывается один персонаж, а при трате двух свалиться вниз рискует вся группа. Герой (или герои) должен пройти проверку **ПРОВОРСТВА**, иначе он получит урон от падения (ситуативная атака с силой 6, урон 1, порог 3, разрешается проходить проверку брони). Добившись безусловного успеха, персонаж может спасти от падения провалившего проверку товарища.

Цена: см. выше.

❖ КОНЕЧНАЯ СТАНЦИЯ

Аванпост ударного отряда мучеников расположен на одном из верхних этажей (см. описание на стр. 164). Разведчики не хотели, чтобы кто-либо заходил внутрь их базы, поэтому криокамеры с людьми хранились на балконе этажом ниже. Если герои предварительно не разобрались с Дарием и Непотой или не убедили их впустить группу внутрь, велика веро-

НАРКОТИК ДЛЯ МИСТИКОВ

Ты можешь рассматривать наркотик в инъекторах как обычный яд с токсичностью 6 или воспользоваться приведёнными здесь более сложными правилами: под действием наркотика персонаж должен пройти встречную проверку **эмпатии** против токсичности препарата (6). Наркотик из особой партии, предназначенной для Эмиссара, обладает токсичностью 12. В случае провала жертва получает 6 пунктов стресса, что почти неизбежно приводит к неспособности. Кроме того, пока она не восстановит все пункты здоровья и рассудка, значение **эмпатии** жертвы снижается на 1. Если из-за полученного стресса персонаж оказался неспособен, он также получает ситуативную травму (см. стр. 97 книги «Кориолис. Третий Горизонт») и через 46 дней умирает, если его не вылечить с помощью **медикургии**. Несмотря на неспособность, жертва наркотика не теряет сознания и вместо этого впадает в транс. Она может передвигаться, только если ей прямо это приказать.

В случае условного успеха значение **эмпатии** снижается на 1 на 4д6 часов, но жертва не получает стресса. При безусловном успехе значение **эмпатии** снижается на 1 на 4д6 часов, и жертва также не получает стресса.

ятность того, что разведчики нападут на них на подходе к помещению (см. ниже событие «Засада»). Осмотрев комнату, персонажи игроков обнаружат следующее:

⊗ **Проломы**. Сквозь комнату проросли два высоких дерева. Их кроны поддерживают грозящую обвалиться крышу и внешнюю стену, через щель в которой открывается отличный обзор на прилегающую территорию. Развешенный на высоких ветках брезент защищает от дождя лежащее возле одного из деревьев разнообразное техническое оборудование и термоядерный аккумулятор. Глядя через щель, персонаж, прошедший проверку **наблюдательности**, может увидеть свет, горящий в здании госпиталя неподалёку.

⊗ **ЛАЗЕРНЫЙ КОММУНИКАТОР**. Кабели, отходящие от тихогудящего термоядерного аккумулятора под деревом, подключены к прибору, напоминающему телескоп на треноге. Несложная (+1) проверка **технологии** позволит узнать, что этот прибор — высокотехнологичный лазерный коммуникатор, направленный в сторону находящегося неподалёку заброшенного госпиталя «Фонда», из-за которого, как гласит молва, долину и постигло бедствие, разрушившее дамбу. С помощью этого устройства разведчики связывались с начальством и докладывали о прибытии новых криокамер. Все сообщения по коммуникатору зашифрованы, а ключ известен только разведчикам. Если персонажи игроков будут двигаться по дворцу слишком шумно или слишком медленно, то разведчики успеют предупредить командование — как следствие, в сцене «Гигантская крылатая тень» (см. ниже) ударный отряд мучеников будет находиться в состоянии повышенной боевой готовности. Мученики получили коммуникатор от Астурбана, и непростая (–1) проверка **технологии** может показать, что прибор, по-видимому, зенитийский и вряд ли доступен в свободной продаже.

⊗ **ГЕНЕРАТОР ПОМЕХ**. Помимо того, к термоядерному аккумулятору подключён радиопередатчик. Успешная проверка **технологии** или **инфомантии** позволяет понять, что это модифицированный передовой коммуникатор IV класса, действующий в качестве генератора радиоэлектронных помех. Непростая (–1) проверка **технологии** покажет, что этот прибор зенитийского производства, армейская модель, которую используют только специальные или элитные подразделения. Если просто выключить постановщик помех, он отправит ударному отряду мучеников сигнал тревоги; чтобы этого избежать, необходимо пройти несложную (+2) проверку **технологии**. Чтобы оставить прибор включённым, но изменить диапазон постановки помех, требуется непростая (–1) проверка **инфомантии**.

⊗ **Стол**. Возле наименее повреждённой внутренней стены под навесом установлено два рабочих стола. Вокруг них разбросаны коробки с едой и боеприпасами, а также два передовых набора инструментов, 5 благословлённых м-стимов (+2 к проверкам **медикургии**) и сумка с десятью инъекторами. Проверка **науки** или **медикургии** покажет, что в инъекто-



рах содержится некий психотропный препарат. Безусловный успех позволяет выяснить, что это тщательно выверенная смесь опора с синтетическим веществом, известным как синтропан. Наркотик вводит жертву в состояние, напоминающее транс, и делает её крайне легковнушаемой. На одном из столов оборудована химическая мини-лаборатория; здесь разведчики-мученики повысили концентрацию синтропана в смеси, предназначенной для Эмиссара. Синтропан очень тяжело раздобыть — он производится почти исключительно для нужд военных, которые используют его как «сыворотку правды» (см. врезку «Наркотик для мистиков»).

✿ **АЛТАРЬ.** На изящно вытесанном каменном столе, окружённом свечами и ароматическими палочками, выложены замысловатым узором осколки стекла и кусочки мозаичной плитки. Пространство перед алтарём забрызгано мелкими бурными каплями, а лежащий рядом кожаный кнут покрыт пятнами запёхшейся крови. Со временем груз на душе Непоты становился всё тяжелее, и она обратилась к молитвам и самобичеванию в надежде, что Мученик укажет ей путь.

✿ **БАЛКОН.** Напротив входа в помещение расположен балкон, с которого виден глубокий провал внизу. Перила сломаны, а по полу до самого края балкона идут царапины. Отсюда разведчики сбрасывали криокамеры вниз, в тёмные воды.

Цена: 0 пунктов тьмы (обязательное событие).

✿ **ЗАСАДА**

Разведчики-мученики Дарий и Непота стараются избежать прямого столкновения с персонажами игроков. Они рассчитывают, что о пришельцах позаботятся призраки, но, если персонажи игроков уже приближаются к аванпосту (см. выше событие «Конечная станция»), ты можешь потратить 2 пункта тьмы, чтобы разведчики устроили засаду, заняв укрепленную позицию на господствующей высоте.

✿ **ДОПРОС.** Если захватить разведчиков в плен, их можно убедить выдать местоположение базы Шабуна (в госпитале неподалёку). Для этого требуется встречная проверка **влияния** (если оба разведчика живы, они получают модификатор +2). Если персонажи игроков победят, то разведчики также признаются, что начали терять веру в приора и его жестокие методы и что они не верят новому пророку отряда. Тем не менее они непоколебимо преданы мудрой Ирии Урахак и убеждены, что Горизонт должен быть очищен от всей скверны — такой, как эти так называемые новые мистики. Если персонажам игроков удастся добиться безусловного успеха (то есть они получат хотя бы на три шестёрки больше, чем разведчики), то Дарий и Непота расскажут и о том, что передовая техника на аванпосту, а также большая часть оружия, которым оснащён ударный отряд, — это подарок от «сторонников лидерства Гегемонии». Если герои

начнут давить на них, требуя подробностей, то один из разведчиков в итоге выдаёт шокирующий факт: в операции замешан Астурбан. Если персонажи игроков слышат об этом впервые, это, вероятно, заставит их пересмотреть весь ход расследования, но в то же время они окажутся под прицелом гегемонистов-заговорщиков, действующих руками своего двойного агента — Акубы Кош.

✿ **ПРЕДАТЕЛЬСТВО ВЕРШИТЕЛЬНИЦЫ.** Если разведчики начнут выдавать информацию, компрометирующую Гегемонию или Астурбан в присутствии Акубы Кош, она попытается отместить эти инсинуации и заставить мучеников замолчать, утверждая, что те пытаются пустить персонажей игроков по ложному следу. Если герои на это не купятся, у Акубы не останется иного выхода, кроме как устранить их и самостоятельно представить Совету Фракций доказательства виновности Ордена.

Цена: 2 пункта тьмы.

✿ **«БЕЛЫЙ МОТЫЛЁК»**

Обследуя Суль-Махал, персонажи игроков в какой-то момент увидят нечто экстраординарное. Это событие может произойти в любое время на твоё усмотрение — возможно, в момент, когда герои понимают, куда указывает лазерный коммуникатор, или когда они выходят из дворца и направляются к госпиталю «Фонда». Зачитай приведённый ниже текст или воспользуйся им в качестве источника вдохновения:

В темнеющем небе, высоко-высоко над окружающими вас тихими водами, медленно, одна за другой появляются звёзды. Внезапно ваше дыхание обращается в пар — окружающая мгла становится всё холоднее, гораздо холоднее, чем можно было бы ждать от куанских джунглей. Вы чувствуете, как тревога сдавливает грудь, как на вас обрушивается волна страха — и подняв взгляд, вы видите его. Подёрнутый дымкой морок, освещающий руины Сультры, — белую бабочку в тёмном небе. Проблески света, словно заплутав, теряются в ажурном плетении гигантских крыльев — взлёт этого корабля не похож ни на что виденное вами прежде. На мгновение кажется, что бабочка неподвижно зависла над деревьями, а затем крылья оживают и озаряются ярким сиянием идеально симметричных узоров, похожих на кровеносные сосуды, заполненные жидким светом. Миг — и сияющий во тьме корабль теряется в тёмных небесах, улетает с планеты, но куда?

Если ты потратишь 1 пункт тьмы, это событие окажет сокрушительное воздействие на психику персонажей. Пусть все они пройдут проверку **психомистицизма** (или **эмпатии**, если у них нет этого навыка). При провале персонаж получает 3 пункта стресса; в случае успеха каждая полученная шестёрка отменяет один пункт стресса.

Цена: 0 или 1 пункт тьмы.

Герои ещё столкнутся с Весталками и их кораблём, «Белым Мотыльком», в следующих сценариях кампании «Милость Ликов». Эта сцена предназначена лишь для того, чтобы пер-

сонажи краем глаза увидели их внушающую трепет мощь — а заодно поняли, что находятся на верном пути. Госпиталь уже близко, и именно там погоня наконец завершится.

ГИГАНТСКАЯ КРЫЛАТАЯ ТЕНЬ

После долгого и опасного путешествия персонажи игроков наконец находят предводителя Воинов Благодатного Огня. Выйдя из Суль-Махала, герои направляются к госпиталю, в котором «Фонд» когда-то занимался изучением и лечением гиперболезни, — месту, прочно связанному в сознании людей с ужасным наводнением, которое обратило Сультру в руины. Теперь герои должны встретиться лицом к лицу с приором ударного отряда мучеников и найти пропавшего Эмиссара Наби-му-Када.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Группа наконец-то достигает конечной точки путешествия. В разрушенном госпитале герои находят последние кусочки головоломки, узнают правду о похищениях на «Кориолисе», обнаруживают труп Эмиссара и сходятся в схватке с оставшимися воинами-мучениками. Последний отрезок пути проходит через очередное болото. Ориентиром служит горящий вдали свет. Душу приора Шабун, командира ударного отряда, поглотила живущая в болотах тьма, и, добравшись до места, персонажи игроков обнаруживают, что воины делают своё чёрное дело с фанатичным рвением. Они пытаются и допрашивают пленников-мистиков, чтобы определить, кого из них можно сломить и использовать в качестве приманки для следующих жертв. Тех, кто держится до конца, истязают до смерти. В последнее время приор Шабун стал трактовать священные писания гораздо более буквально — он убеждён, что до последней битвы между тьмой и светом уже рукой подать, и потому приказал значительно ускорить темпы проведения операции. Герои должны каким-то образом проникнуть или прорваться на базу ударного отряда, избежав при этом окружающих территорию ловушек и систем сигнализации. Если они попадут внутрь, то столкнутся с оставшимися воинами-мучениками и тайным агентом Астурбана, лжепророком Гаддар-и-Абраром. Гаддар был внедрён в ударный отряд мучеников, чтобы раздувать пламя их «праведного» гнева, и приор охотно прислушивался к нему — пока прибывшие на планету агенты Первого Горизонта, обладающие властью над снами и видениями, не превратили Шабуну в своего раба.

✿ СЕРАФИМЫ, ПОСЛАННИКИ МУЧЕНИКА

Когда по Горизонту прогремела новость об исчезновении Эмиссара, три посланницы Императора, ошеломительно прекрасные весталки во главе с экзекутором Кезайей-Вен, направились в си-

КОНЦЫ В ВОДУ

Агент Гаддар дожидается подходящего момента, чтобы связаться с хозяевами из Монолита и запросить эвакуацию, но после появления Весталок приор стал относиться к пророку с подозрением и приказал, чтобы кто-нибудь постоянно за ним приглядывал. Однако у лжепророка есть проблемы и посерьёзнее, хотя сам он об этом ещё не знает. Чтобы не допустить утечки информации, Астурбан решил от него избавиться. Если Акуба Кош сопровождала персонажей игроков до самого госпиталя, она сделает всё возможное, чтобы выполнить приказ и устранить Гаддара.

Если Гаддару удастся связаться с Астурбаном, руководство нанесёт по бывшему госпиталю авиаудар. Астурбан не намерен эвакуировать агента — вместо этого тайная полиция рассчитывает одновременно избавиться от него и нейтрализовать ударный отряд мучеников, чтобы избежать каких бы то ни было неприятных сюрпризов, когда придёт время представить Совету доказательства, изобличающие Орден. К Сультре направляются чёрные БПЛА-торпеды, на корпуса которых нанесены символы из священных писаний Ордена. Едва персонажи игроков успеют зачистить территорию и приготовятся вызывать помощь, на базу обрушится «Смерть с небес» [см. стр. 180].

стему Куа. Они явились перед Воинами Благодатного Огня, выдав себя за Серафимов — ангелов, присланных Мучеником, чтобы помочь правоверным в борьбе со злом. Весталки приступили к допросу Эмиссара, стараясь вывести у него местонахождение его разлетевшихся по Горизонту братьев и сестёр (см. «Эпилог» на стр. 187). Они прибегли к пыткам и силам тьмы, которые в конце концов убили Эмиссара. Покончив с ним, весталки вернулись на «Белый Мотылёк» и покинули Куа.

✿ Лжепророк

Хотя за долгое время пребывания в проклятых болотах воины ударного отряда мучеников поддались влиянию тьмы, тайный агент Астурбана Гаддар-и-Абрар считает, что успешно выполнил задание: Эмиссар в плену, а виновником в глазах напуганной и не знающей, чего теперь ждать, общественности предстанет Орден Неприкасаемых. Фигуры на доске расставлены — идеальный момент для того, чтобы могучая и единая сила сплотила людей под своим знаменем. Однако с появлением весталок Гаддар понял, что игра переросла в нечто, чего не предвидел ни он сам, ни Астурбан, ни гегемонисты. После этого лжепророк прекратил свои проповеди — он надеется лишь, что его не успеют раскрыть до того, как ему выпадет возможность вернуться в Монолит. Пока что он остаётся в храме в северо-восточном крыле госпиталя.

✿ Паладин

Приор Шабун Кемаль осуществляет общее руководство операцией как на поверхности планеты, так и на «Кориолесе». Последние несколько месяцев он часто обращался за наставлениями к пророку Гаддар-и-Абрару, но после того, как операция по похищению Эмиссара вступила в финальную стадию, в душе Шабун стал всё громче звучать иной голос. В видениях и снах к нему обращался сам Мученик — посредством божественных посланников в сияющих белых одеждах. Лик называл Шабун пречистым, избранным. Манипулируя приором, Весталки захватили руководство ударным отрядом Воинов Благодатного Огня. Пережив этот мистический опыт, Шабун начал сомневаться в мудрости Гаддар-и-Абрара.

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ

Персонажи игроков находят последние недостающие сведения об операции ударного отряда мучеников, но, скорее всего, к концу этой сцены у них будет лишь ограниченное понимание глубинной картины заговора. Последнюю подсказку, указывающую на происхождение Эмиссара, герои смогут найти в финальной сцене «Шёпот Вестника».

- ✿ **ЭМИССАР.** Тело легендарного Эмиссара с первого взгляда кажется абсолютно обычным — на вид это женщина средних лет с традиционными майранскими татуировками. Она подверглась ужасным пыткам, и теперь её труп — истерзанная, безжизненная оболочка. На месте рта и глаз

зияют чёрные дыры. Однако, вопреки первому впечатлению, тело Эмиссара отнюдь не принадлежало обычному человеку: пытки воинов-мучеников оказались бесполезны, поскольку раны Эмиссара заживали быстрее, чем палачи могли их наносить.

- ✿ **«БЕЛЫЙ МОТЫЛЁК».** После явления Серафимов воины возликовали: наконец-то они получили возможность пытать и убить Эмиссара во имя Мученика (см. далее сцену «Шёпот Вестника»). Тёмная сила Серафимов оставила след — разрыв реальности, через который Межзвёздная Тьма может проникнуть в Третий Горизонт в образе чудовищного мстителя.
- ✿ **МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ СЛИТКИ.** В лагере ударного отряда герои находят ящики, набитые неодимовыми слитками: этим редким металлом мученики рассчитывались с Артиром Голамом и прочими контрабандистами. Ящики помечены логотипом «Астероид-Экспорт».
- ✿ **НЕВЕДОМЫЙ ВРАГ.** Если Астурбан нанесёт авиаудар или если Акубу Кош в какой-то момент разоблачат как предательницу, персонажи игроков, вероятно, догадаются, что в заговоре участвует ещё кто-то помимо Ордена. Даже если вершительницу так и не раскроют, герои всё равно обнаружат, что ударный отряд пользуется передовым оружием и даже образцами засекреченных технологий, и это может вызвать у них подозрения.

КЛИНИЧЕСКИЙ ГОСПИТАЛЬ «ФОНДА» ДЛЯ ЛЕЧЕНИЯ И ИЗУЧЕНИЯ ГИПЕРБОЛЕЗНИ

Сультру, когда-то бывшую важным транспортным узлом Куа, много веков назад основали колонисты-первопоселенцы, но по-настоящему долина расцвела после того, как Консорциум соорудил исполинскую дамбу — катаракт № 27. Золотым веком Сультры стало время руководства окружного управляющего Тристана Дайала (41 ц. к.). Это был амбициозный человек, сумевший превратить Сультру в один из самых высокодоходных округов в регионе. В Сультре быстро обнаружились артефакты первопоселенцев и образцы древних технологий, и благодаря раскопкам в Старом Городе «Фонд» и семья Сидонна приобрели большое влияние в долине. Дахиль Сидонна сменил Тристана Дайала на посту управляющего, и в Сультре было основано множество новых исследовательских институтов, а также передовой центр подготовки первопроходцев. Сооружение клинического госпиталя «Фонда» для лечения и изучения гиперболезни (50 ц. к.) стало рубежом, с которого начался закат золотого века долины Сультры.

✿ Руины госпиталя

Госпиталь был построен на одном из промышленных островов Сультры. Холм, на котором располагался комплекс основных зданий, окружали специализированные лабораторные корпуса, сады и жилые модули. Из южного внутреннего двора посетители поднимались по двум богато украшен-

РУИНЫ ГОСПИТАЛЯ



- ★ Пророк
- * Воины-мученики
- ◆ Оператор системы охраны
- ☼ Шабун

1. Дорожка от дворца
2. Грузовая платформа
3. Вход (терраса и охранная система)
4. Чёрный ход
5. Часовые
6. Затопленные шахты лифтов и лестницы
7. Ящики с неодимом
8. Вестибюль (в восточном углу – лазерный коммуникатор)
9. Коридор
10. Храм
11. Казарма
12. Комната Шабун
13. Приёмная
14. Алтарь
15. Химическая лаборатория
16. Камеры
17. Эмиссар

3x3 МЕТРА

НАШЁЛСЯ!

Кампания началась с того, что герои отправились на поиски исчезнувшего друга Нура, так что ты вполне можешь счесть, что, пройдя такой путь до конца, они заслужили награду, и оставить Нура в живых. Просто замени одного из описанных выше уцелевших пленников на Нура. Если же ты хочешь, чтобы развязка вызвала у игроков совсем иные чувства, пусть герои найдут труп своего друга среди лежащих на полу истерзанных тел.

ДРУГИЕ ПУТИ ВНУТРЬ

После того как подземные этажи здания затопило, а в восточном крыле обрушились стены, главный вход перестал быть единственным путём внутрь госпиталя. Особо ловкие персонажи могут попытаться вскарабкаться по обломкам, залезть на крышу восточного крыла и затем напасть на часовых с высоты. При таком подходе героям сперва придётся доплыть до стены, оставаясь незамеченными (непростая [-1] проверка **скрытности**), а затем вскарабкаться по шатким обломкам (проверка **проворства** — в случае условного успеха часовые заподозрят что-то неладное).

Ещё один способ проникнуть в здание — нырнуть под воду и найти пролом в стене, через который можно попасть на затопленный нижний этаж. Для этого потребуются снаряжение для подводного плавания либо соответствующие кибернетические имплантаты или бионические модификации, а также непростая [-1] проверка **проворства**. Оказавшись внутри, герои могут перемещаться по госпиталю, проходя встречные проверки **скрытности** против **наблюдательности** часовых, чтобы остаться незамеченными.

ным мраморным лестницам на террасу и ко входу в гигантский вестибюль. К северу от главного корпуса была оборудована обнесённая стенами зона отдыха — место, где пациенты чувствовали бы себя в безопасности и могли спокойно расслабиться долгими и жаркими куанскими вечерами. В подземной части госпиталя (в настоящий момент затопленной) располагался огромный трёхуровневый исследовательский комплекс по изучению гиперболезни, психомемов и воздействия прыжков через врата на человеческую психику. Помимо центральной части, где находился вестибюль, главное здание включало в себя два крыла, где размещались смотровые и палаты пациентов. Пострадавших с самыми тяжёлыми случаями размещали в изолированном от основного здания бункере.

✪ **Неодимовые слитки.** В лагере мучеников можно найти три прочных ящика для хранения неодима. В двух ящиках ещё осталась половина содержимого, и каждый потянет где-то на 8000 бирров. Ящики тяжёлые и громоздкие, и для того, чтобы их забрать, необходима грузовая платформа — либо два человека, каждый из которых должен пройти непростую (-1) проверку **силы**. Один ящик стоит в храме, другой в комнате Шабуна. Третий, пустой, можно найти в вестибюле.

✪ **Храм**

В старой больничной часовне Шабун и Гаддар-и-Абрар устроили храм Мученика. На алтаре разложены кнуты для самобичевания, а царящая внутри атмосфера навеивает мысли о смерти, ночных кошмарах и болотной лихорадке. К внутренним колоннам прибиты длинные лоскуты человеческой кожи — одни высохшие, другие до сих пор влажные от свежей крови. Возле дальней стены, на почётном месте, возвышается статуя Мученика. У её подножия вывешен пергамент, содержащий стих из «Статутов Урахак». Текст написан на старозалосском, и для того, чтобы его прочесть, требуется проверка **мудрости**. Пергаменту явно более 100 лет, а проверка **медикургии** позволит заметить, что сделан он из человеческой кожи. Герой, сумевший расшифровать письма, узнает строки — их цитировал брат Рамас после встречи с Нуром в «Пробуждении Мученика»:

*«Во тьму вернуться срок придёт,
Когда изгой без языка заговорит,
Когда сестра сестру убьёт,
Когда эпоха света слуг теней взрастит,
Когда на брата брат пойдёт.
Кто в царстве темноты живёт,
Тот свет узрит».*

Кроме того, в храме можно найти два десятка сахарных светляков и один из ящиков с неодимовыми слитками. На ящике виден логотип на куанском: «Астероид-Экспорт».

✱ КАЗАРМЫ

Две скудно обставленных комнаты в восточном крыле, в которых стоят умывальники, раскладушки и несколько корыт с продуктами и водой. Комната Шабун выглядит точно так же, как казарма для воинов, если не считать выставленной в центре на деревянной табуретке фигурки Мученика. Возле фигурки — покрытый грязными пятнами молитвенный коврик, на котором стоит стеклянная банка, сильно запачканная чем-то, похожим на спёкшуюся кровь. В северной стене оборудован альков, на полу которого растеклась скользкая лужа наполовину свернувшейся крови. В банке хранилась синтетическая кровь, необходимая для питания живого экзодоспеха Шабун, но когда её запасы иссякли, приор начал пользоваться кровью пленников.

✱ КАМЕРЫ

В западном крыле находятся три смотровые комнаты, которые ударный отряд переоборудовал под тюремные камеры. Комнатки практически пусты, в них нет ни мебели, ни туалетов. К моменту прибытия персонажей игроков внутри камер ещё остаётся трое живых похищенных мистиков и пять никем не убранных трупов. Один из выживших — мужчина средних лет, другая — пожилая женщина, третья — девочка из пасынков, с высохшими и воспалёнными жабрами на шее. Узники в плохом состоянии и практически никак не реагируют на появление героев, но будут подчиняться командам, выполнение которых не потребует от них волевых усилий. Воспользуйся параметрами разбуженных пленников со стр. 109.

Возле лестницы, в помещении, где когда-то была приёмная, установлено два рабочих стола, на которых разложены и расставлены те же инструменты и химическое оборудование, что и на аванпосте во дворце. Воины-мученики производили здесь «сыворотку правды», с помощью которой лишали пленников воли к сопротивлению (см. врезку «Наркотик для мистиков» на стр. 168). Здесь находится 2d6 доз обычного препарата и три дозы концентрированного, предназначенного для Эмиссара. И тот, и другой препарат с руками оторвут на чёрном рынке — они потянут на 500 и 1000 бирров за дозу соответственно, однако попытка сбыть наркотик привлечёт внимание как банд Синдиката, так и залосских агентов.

✱ ОБРАЗЦЫ ЗАСЕКРЕЧЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Ударный отряд мучеников выбрал заброшенный госпиталь в качестве базы по совету Гаддар-и-Абрара. Для лжепророка это было весьма удобно: Астурбан располагал сведениями о внутреннем устройстве комплекса и смог заранее установить скрытые системы видеонаблюдения, чтобы отслеживать действия мучеников. Образцы засекреченных технологий, которыми ударный отряд снабжали «друзья» пророка, поступали напрямую из арсеналов Астурбана: суперсовременное оружие и боеприпасы, смертоносные охранные си-

стемы, лазерный коммуникатор, передовое оборудование и материалы для допроса (например, «сыворотка правды» и биосканеры), а также мощная система генерации радиопомех, установленная в Суль-Махале. Последняя тайно запрограммирована так, чтобы оставлять одну заданную Астурбаном частоту открытой — таким образом тайная полиция может получать данные со своего шпионского оборудования в госпитале.

✱ БИРКИ-ИДЕНТИФИКАТОРЫ

В броню воинов-мучеников встроены бирки — электронные идентификаторы, позволяющие пересекать периметр, не боясь, что по ним откроют огонь собственные автоматические охранные системы. Кроме того, в бою бирки позволяют избегать «дружественного огня», поскольку самонаводящиеся мини-ракеты их «вулканов» не будут нацеливаться на людей, носящих эти бирки, — это позволяет мученикам действовать чётко и слаженно, а их показатель инициативы увеличивается на 1. Если такая бирка попадёт в руки персонажей игроков, они могут скопировать частотную структуру, пройдя непростую (–1) проверку инфомантии. Для этого герою потребуется компьютер или хотя бы табула, хотя в случае с табулой сложность этой проверки возрастёт до экстремальной (–3). Копию нужно записать на персональный коммуникатор или другой прибор, способный транслировать радиосигнал. Человек с идентификатором может пройти через периметр (см. ниже), но это событие будет отмечено в журнале главного компьютера, стоящего в центральном вестибюле. Если героям повезёт, может оказаться, что в момент, когда они пройдут мимо внешних охранных датчиков, мученика, дежурящего у компьютера, не будет на месте.

✱ ОХРАНА

На базе находится десять воинов-мучеников, не считая Шабун и Гаддара. Ниже описано их предполагаемое расположение, но, если герои приведут в действие сигнализацию или если разведчики во дворце сообщат командованию о нарушителях, воины-мученики могут атаковать персонажей игроков ещё до того, как те попадут внутрь госпиталя.

✱ **Южный внутренний двор.** Двое воинов. Они могут либо налаживать установленную над входом автоматическую охранную систему с реактивным огнём, либо охранять две грузовые платформы, на которых они перевозили из дворца пленников и снаряжение.

✱ **Вестибюль.** Шабун и два воина. Один воин следит за компьютерами и лазерным коммуникатором, направленным в сторону Суль-Махала через щель в верхней части южной стены. Помещение уставлено ящиками с боеприпасами, оружием и всевозможным снаряжением.

✱ **Западное крыло.** Два воина на верхнем этаже, там, где когда-то была приёмная. Они бдительно несут службу, но по крайней мере один из них либо молится у малень-

кого алтаря в северном углу, либо занят приготовлением «сыворотки правды» у южной стены.

✱ **Восточное крыло.** Трое воинов. Двое находятся на посту по обе стороны от обвалившегося главного коридора — там оборудованы наблюдательные пункты, защищённые листами дюралита. У часовых есть сенсоры; один мученик следит за северным подходом, другой за южным. Дозор на наблюдательных пунктах ведётся круглосуточно. Третий воин стережёт находящегося в храме Гаддар-и-Абрара.

✱ **Спящие воины.** обычно в казарме спит как минимум один воин, но по твоему усмотрению в ночное время здесь могут находиться двое воинов с внутреннего двора и по одному из вестибюля и западного крыла — они могут спать, заниматься готовкой или ужинать. Шабун бывает в своих личных покоях только пять раз в день, и то ненадолго — чтобы снять доспехи и предаться самобичеванию во имя Мученика.

Если только персонажи игроков не будут исключительно неуклюжи, они должны суметь проникнуть на базу скрытно и атаковать противника внезапно и по частям. Однако если они приведут в действие сигнализацию, то воины ударного отряда быстро подготовятся к бою и организуют засаду (см. стр. 85 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Как и где именно они это сделают, решать тебе, но, скорее всего, они подготовят для нарушителей одну засаду в вестибюле и ещё одну в западном крыле, поблизости от тела Эмиссара.

✱ **Охранные системы**

Вход в вестибюль прикрывает автоматическая охранный система — сопряжённый с сенсором реактивный огнемёт (см. параметры на стр. 127 книги «Кориолис. Третий Горизонт»); ещё два обычных огнемёта, сопряжённых с датчиками движения, установлены на северной внешней стене. Окружающее болото усеяно растяжками с зажигательными гранатами. Чтобы заметить любую из этих охранных систем, необходима проверка **наблюдательности** (в случае растяжек — с модификатором -1). Растяжки можно обезвредить, пройдя проверку **технологии** (-1), или аккуратно обойти, пройдя проверку **проворства**. В случае провала мина-ловушка срабатывает (см. описание зажигательной гранаты на стр. 127 и параметры на стр. 129 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Пробраться мимо автоматических установок у главного входа — задача посложнее. Огнемёты подключены к целой батарее сенсоров, реагирующих на колебание температуры, движение и ряд других сигналов. Если герои раздобыли бирку-идентификатор одного из воинов, они могут подобраться достаточно близко, чтобы отключить огнемёты от системы наблюдения и тем самым полностью их обезвредить (проверка **инфомантии** или **технологии** с модификатором -1). В случае провала срабатывает неслышимый для них сигнал тревоги, и ударный отряд узнаёт о появлении нарушителей.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Приор Шабун Кемаль возглавляет оставшихся воинов-мучеников из ударного отряда. После смерти Эмиссара они готовятся свернуть операцию и покинуть Сультру. Они слышали о гашишине Ордена в Маленьком Алголе, но фанатизм Шабун затмевает ему разум, и приор даже не задумывается о том, что у действий его отряда могут быть какие-либо политические последствия. Воины-мученики будут сражаться, не страшась смерти, — за исключением Гаддар-и-Абрара, который очень хочет вернуться с задания живым. Пророк может пойти на переговоры с персонажами игроков, если те гарантируют, что он покинет Сультранские болота целым и невредимым.



ШАБУН КЕМАЛЬ, ПРИОР ВОИНОВ БЛАГОДАТНОГО ОГНЯ

Шабун — опытный воин, за спиной которого множество кампаний на Залосе-Б. Он происходит из старинной династии защитников Ордена Неприкасаемых, которая восходит ещё ко временам Падения Врат. Шабун возглавил операцию ударного отряда на Куа по распоряжению своего дяди Халима Гидарна, понимавшего, что для выполнения столь сложного поручения необходимо твёрдое руководство. Одновременно Халим повысил Шабуну до звания приора. Воины Благодатного Огня придерживаются очень буквальной интерпретации «Статут» Ирии Урахак — собрания пророчеств о возвращении в Горизонт тьмы, описывающих среди прочего и таинства, которые обязаны совершить правоверные, дабы очистить мир от зла. Эти радикальные верования и методы так сильно отходят от традиций остального Ордена, что Воинов отвергла собственная фракция, объявившая их сектантами-раскольниками. Шабун всю жизнь любил литературу, и редкие моменты досуга он посвящает чтению священных стихов и древней прозы. За время, проведённое в Сультре, его разум поглотила тьма, и Шабун окончательно заблудился в сотворённом Весталками мире грёз. Они заставляли его творить чудовищные вещи, и в те краткие моменты, когда к Шабуну возвращается ясность ума, его переполняет чувство вины и стыда.

Внешний вид: бритая голова, от висков до шеи покрытая татуировками. Спина сплошь исполосована шрамами от самоубийства. Шабун всегда облачён в живой экзодоспех, унаследованный от матери — Дайи Гидарн. Золотые бронепластины расписаны священными символами, а под плотными слоями тёмного шёлка скрываются искусственные мускулы — типичный облик освящённых доспехов Ордена.

Характерные черты: непрерывно взывает к Мученику, молится и падает ниц перед его могуществом. Очень агрессивен и легко прибегает к насилию, требует от последователей абсолютного повиновения. До появления Весталок Шабун был спокойнее и действовал методичнее, но фанатиком он был всегда.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 3

Здоровье: 15

Рассудок: 11

Репутация: 7

Навыки: лидерство 5, ближний бой 5, стрельба 5, влияние 3, скрытность 2, наблюдательность 2

Достоинства: непреклонность, путь Мученика, освящённый доспех

Броня: живой экзодоспех со священными символами (10)

Оружие: освящённый плазменный карабин (качество снаряжения +2), ртутный меч

Снаряжение: талисман Мученика (+1 к одной проверке стрельбы или лидерства), персональный коммуникатор-ларингофон

- ⊗ **Непреклонность.** Шабун абсолютно безжалостен как к собственным воинам, так и к врагам. 2 пункта тьмы: при проверке

инициативы Шабун может бросить два кубика, выбрав тот, на котором выпал лучший результат. 1 пункт тьмы: Шабун может предпринять одно дополнительное стандартное действие (2 пункта действия) вместо другого воина, который в этом раунде ещё не ходил. Значение инициативы воина, в чью очередь Шабун совершает это действие, уменьшается на 3, но в остальном он может действовать как обычно. Шабун может воспользоваться этим не более одного раза за раунд.

- ⊗ **Путь Мученика.** Шабун прошёл Путь Мученика — экспериментальный комплекс психофизической подготовки, в результате которого его разум обрёл несокрушимую крепость (+5 пунктов рассудка), а тело подверглось ряду священных бионических модификаций (+5 пунктов здоровья).

- ⊗ **Освящённый доспех.** Шабун принадлежит к паладинам, высшей воинской касте Ордена, и по праву наследования владеет освящённым живым экзодоспехом своей матери. Каждый такой доспех — это настоящее чудо инженерной мысли на стыке двух строго засекреченных орденских технологий: технологии создания резной корабельной брони и технологии конструирования живых экзодоспехов. Для того чтобы носить эту священную реликвию, Шабуну потребовались многомесячные тренировки по особой программе, позволившие ему наладить с доспехом крепкую симбиотическую связь. Броня полностью нейтрализует первое в сражении успешное попадание в своего владельца, поглощая весь нанесённый атакующим урон. На нейтрализацию каждого последующего попадания ведущему придётся потратить 2 пункта тьмы.

ГАДДАР-И-АБРАР, ЛЖЕПРОРОК

Гаддар-и-Абрар (настоящее имя — Саламатдин Атерию) — тайный агент Астурбана в отряде Воинов Благодатного Огня. Гаддар всеми правдами и неправдами подталкивал воинов-мучеников к тому, чтобы расшатать хрупкий мир в Совете Фракций, как того и добивается тайная полиция Гегемонии. Он сумел успешно выдать себя за фанатичного проповедника, который борется за правое дело и у которого всегда наготове какая-нибудь вырванная из древних религиозных текстов фраза, оправдывающая действия ударного отряда. Но Гаддар и не подозревает, что приказы ему отдают внедрившиеся в ряды Астурбана агенты Искупления Назарима. В последнее время сверху стали требовать всё более и более радикальных мер, и, хотя Гаддар считает, что выполняет задание относительно успешно, он чувствует, как его власть над ударным отрядом утекает сквозь пальцы. Шабун начал что-то подозревать, и теперь лжепророк опасается за свою жизнь. Он постоянно носит под одеждой карманный плазменный пистолет и отчаянно ищет возможности связаться с руководством и запросить эвакуацию, пока ещё не поздно.

Внешний вид: усталого вида мужчина с ухоженными усами и бородой. В нос и нижнюю губу вставлены небольшие деревянные украшения. Лысый череп покрыт фальшивыми татуировками. Гаддар одет в кафтан с залосскими религиозными узорами, частично скрытый под несколькими слоями обёрнутых вокруг плеч и туловища лоскутов дорогой ткани.



ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: старается вести себя спокойно, но нервно оглядывается вокруг и сильно потеет. Когда ему удаётся взять себя в руки, утирает лоб и лицо красиво вышитым шёлковым платком.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 3

Здоровье: 5

Рассудок: 10

Репутация: 5

Навыки: наблюдательность 5, мудрость 4, влияние 4, стрельба 4, инфомантия 3, ближний бой 3

Достоинства: крепкие нервы, лжепророк, спецгент

Броня: плотное одеяние (2)

Оружие: карманный плазменный пистолет «Астурбан М-III» (свойства: лёгкое, бесшумное, надёжное)

Снаряжение: талисман Мученика (не освящённый), потайной коммуникатор (II), курильница, молитвенная башенка

- ✿ **Крепкие нервы.** Гаддар подготовлен к психологическому напряжению в ходе тайных операций. Его запас рассудка увеличивается на 2 пункта.
- ✿ **Лжепророк.** Главное оружие Гаддара — понимание того, как мыслят люди, с которыми он говорит. Пытаясь убедить кого-то в чём-либо с помощью проверки **влияния**, Гаддар прибавляет к значению репутации своё значение **мудрости**.
- ✿ **Спецгент.** Гаддар прошёл подготовку в качестве секретного агента, способного не только внедриться во вражескую организацию, но и незаметно устранить свою цель. Если Гаддар проходит проверку атаки против цели, находящейся в рамках ближней дистанции (будь то **ближний бой** или **стрельба**), и добивается успеха, он получает ещё одну шестёрку дополнительно.



ВОИНЫ БЛАГОДАТНОГО ОГНЯ

Уцелевшие воины-мученики постараются как можно быстрее уничтожить героев, действуя как единый безжалостный организм. Их оружие заряжено самонаводящимися мини-ракетами, и у всех воинов есть при себе гранаты. Мученики не боятся гибели и постараются подороже продать свою жизнь, чтобы после смерти бесстрашно предстать перед грозными очами Ирии Урахак.

Внешний вид: мужчины и женщины в чёрных доспехах Ордена Неприкасаемых и покрытых глифами шлемах с визорами.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: молчаливые, если не считать моментов, когда отдают приказы. Если их возьмут в плен и будут допрашивать, воины будут непрерывно славить Мученика.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 3

Здоровье: 8

Рассудок: 5**Репутация:** 4**Навыки:** ближний бой 4, скрытность 3, медикургия 3, наблюдательность 3, стрельба 3, влияние 1**Достоинства:** фанатизм, пулемётчик**Броня:** лёгкая броня Ордена (5)**Оружие:** вулкан-карабин (самонаводящиеся мини-ракеты, см. стр. 88), фугасная граната, вибронож**Снаряжение:** коммуникатор-ларингофон (1)

- ✱ **Фанатизм.** 2 пункта тьмы. Слепая вера воинов-мучеников позволяет им преодолевать любые раны. Утратив боеспособность, мученик медленно приходит в себя с 2 пунктами здоровья.
- ✱ **Пулемётчик.** Воинов-мучеников готовили к ожесточённым перестрелкам. При ведении автоматического огня (см. стр. 90 книги «Кориолис. Третий горизонт») они игнорируют первую выпавшую на дополнительном кубике единицу.

СОБЫТИЯ

В этой сцене персонажи игроков должны или скрытно проникнуть в госпиталь, или взять его штурмом. Информация о внутреннем устройстве комплекса (включая карту и описание различных помещений) и о том, как он охраняется, приведена выше.

✱ Коварные тропы

Персонажи игроков осторожно пробираются по зарослям цирты — травы с острыми как бритва листьями, в изобилии зеленеющей практически на каждом клочке суши в долине Сультры. Кажется, что герои идут по твёрдой земле, но в какой-то момент она может провалиться под ногами, и персонаж, которому не повезёт, с головой ухнет в бездонный грязевой омут. Если ты потратишь 1 пункт тьмы, он может запутаться в цепких корнях цирты. Попытка выбраться из этой ловушки — продолжительное действие, требующие проверки **силы**. В случае провала герой выбирается на твёрдую землю, утопив в процессе один случайный предмет своего снаряжения.

- ✱ **Мины.** В ходе этого события герои могут впервые оказаться на окружающем госпиталь минном поле (см. ниже).
- ✱ **Засада.** Если ты дополнительно потратишь 1 пункт тьмы, то в тот момент, когда один из персонажей игроков проваливается в омут, на них внезапно нападают воины-мученики.

Цена: от 1 до 2 пунктов тьмы.

✱ Внимание, мины!

Персонажи игроков заходят на заминированную территорию — здесь воины-мученики установили растяжки с зажигательными гранатами (подробности описаны выше в пун-

кте «Охранные системы»). Если ты дашь героям шанс заметить опасность заблаговременно, это событие будет стоить 1 пункт тьмы. Если же ты потратишь 3 пункта тьмы, то персонажи игроков поймут, что оказались на минном поле, только в тот момент, когда кто-то из них в первый раз заденет скрытую в высокой траве проволоку и граната сдетонирует. После взрыва герои поймут, что их со всех сторон окружают мины.

Цена: 1 или 3 пункта тьмы.

✱ Пленные

Хотя Воины Благодатного Огня готовы биться насмерть, возможно, героям удастся взять кого-нибудь в плен. Гаддар отчаянно стремится выбраться из болот, и захватить его живым будет проще.

- ✱ **Падший пророк.** Когда на базе начинается перестрелка, Гаддар пытается найти укрытие и спрятаться. Если он решит, что персонажи игроков берут верх, то может сдаться, чтобы спасти собственную шкуру. При этом Гаддар продолжит играть роль пророка ударного отряда, чтобы виновником всей истории по-прежнему выглядел Орден Неприкасаемых. Если Акуба попытается его убить или если герои спасут его во время авиаудара, Гаддар с готовностью расскажет им часть правды. Он признается, что на самом деле он тайный агент Астурбана, внедрённый в ударный отряд, чтобы следить за его действиями, — но ни слова не скажет о том, что именно тайная полиция Гегемонии стоит за всей операцией и намеревается расшатать Консорциум и Совет Фракций. Если спросить Гаддара об увиденном ранее странном корабле, глаза лжепророка остекленеют от ужаса, и он дрожащим голосом расскажет о том, как на базу прилетели высокие существа в белых одеждах — Серафимы. Шабун, по-видимому, знал об их прибытии заранее и целовал землю у них под ногами, прежде чем пригласить внутрь.

- ✱ **Пленные мученики.** Воины-мученики знают о сути операции очень немного — они здесь для того, чтобы спасти Горизонт от тьмы, избавившись от её нечестивых порождений — мистиков. Их дело святое и праведное, и явление Серафимов лишь укрепило их веру.

- ✱ **Безумие Шабун.** Религиозный фанатизм окончательно затмил разум Шабун. Для того чтобы с ним вообще можно было вести осмысленный разговор, необходима экстремальная (–3) проверка **влияния** либо мощное психомистическое воздействие. В случае успеха Шабун расскажет, что Мученик, как и было предсказано в «Статутах Урахак», избрал его своим ближайшим сподвижником в деле спасения Третьего Горизонта. В последнюю неделю в самоотверженном стремлении постичь то, что до сих пор было неведомо никому из смертных, и познать истинную природу скверны Шабун решил любой ценой получить ответы на мучающие его вопросы и принялся сди-

рать с пленников кожу, чтобы «развязать им языки». Дух великомученицы Ирии днём и ночью взывает к нему и велит не останавливаться. По его мнению, Серафимы — это земное воплощение безграничной любви самого Мученика. Во время допроса (даже под пытками) Шабун будет лишь славить Мученика и петь священные гимны. Если силой увезти Шабуну с Сультры и оставить на попечение врачей и дознавателей, пройдёт не один месяц, прежде чем им удастся выжать из него хоть какие-то полезные сведения.

Цена: 0 пунктов тьмы.

✱ СМЕРТЬ С НЕБЕС

Если герои отключат систему генерации помех или если ты хочешь несколько более прозрачно намекнуть, что в операцию Воинов Благодатного Огня вмешивается кто-то ещё, ты можешь устроить налёт БПЛА — либо в тот момент, пока персонажи игроков ещё сражаются с ударным отрядом внутри госпиталя, либо позднее, после финальной сцены на смертном одре Эмиссара (см. ниже «Шёпот Вестника»). Находящийся настороже герой может услышать жужжание двигателей где-то над кронами деревьев — и, пройдя проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, понять, что к госпиталю быстро приближается группа небольших летательных аппаратов. В случае безусловного успеха герой распознает в них БПЛА, переоборудованные в крылатые торпеды. Едва персонажи нырнут в укрытия, последует точный и разрушительный удар.

ШЁПОТ ВЕСТНИКА

Это финальная сцена: в ней персонажи игроков находят труп Эмиссара и общаются с его духом, который до сих пор не покинул госпиталь. Им является видение, в котором герои слышат последнюю мольбу Эмиссара о помощи и кое-что узнают о его происхождении.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

В северном конце восточного крыла, в операционной, герои наконец находят Эмиссара. Перед тем, как дверь отъезжает в сторону, по тёмным коридорам у них за спиной проносится ледяной ветер. Когда тяжёлая дверь операционной открывается, каждого из персонажей вдруг захлёстывает тревога, а сердце начинает бешено колотиться в груди.

Посреди тёмной комнаты, на металлическом столе, замерев в неестественной позе, лежит человеческое тело. Вдоль стен рядом стоят ящики с медицинской аппаратурой. На потёртом полу вокруг пары залосских молитвенных ковриков валяются грязные инструменты, свечи и кадильницы. Большие

✱ **УКРЫТИЕ.** Чтобы успеть найти укрытие (класс защиты 6), нужно пройти проверку **ПРОВОРСТВА**. В случае провала укрытие оказывается не слишком надёжным (класс защиты 3), а безусловный успех позволит отыскать что-нибудь более подходящее (класс защиты 8). Разумеется, если герои не заметили БПЛА, у них не будет возможности укрыться от налёта.

✱ **УРОН.** Ракетный обстрел: урон 6, порог 1, дистанция: предельная.

✱ **ЛОЖНЫЙ СЛЕД.** По замыслу Астурбана БПЛА должны выглядеть так, будто они принадлежат Ордену Неприкасаемых. На корпус нанесены залосские письма, однако сложная (–2) проверка **МУДРОСТИ** или тщательное изучение осколков в лаборатории позволят понять, что резьба, по-видимому, нанесена уже после изготовления БПЛА, что отличается от стандартов Ордена, которые требуют того, чтобы письма наносились ещё на этапе изготовления корпуса. Если герои захотят изучить уцелевшие обломки электроники, им придётся пройти проверку **ТЕХНОЛОГИКИ** (–1). В случае успеха им удастся выяснить, что электронная начинка БПЛА — зенитийского производства. Изучив местность после авиаудара, можно без труда понять, что целью удара был Гаддар и помещения, которыми пользовались воины-мученики (казармы, храм, вестибюль, комната Шабун и площадка с грузовыми платформами).

Цена: 3 пункта тьмы (1 пункт тьмы, если герои отключили генератор помех).

окна занавешены, но через застеклённый купол внутрь проникает тусклый звёздный свет, царит тишина, а в воздухе парят хлопья пепла и мелкая пыль. Выгнутое дугой тело Эмиссара, облачённое в строгие майранские одежды, лежит на спине, конечности сведены в предсмертной агонии, а на лице застыла гримаса боли и отчаяния. Металлическое ложе словно раздавлено сокрушительным ударом, которого не выдержал даже крепкий каменный пол. Стоящая вдоль стен аппаратура сломана, часть ящиков опрокинута; повсюду валяются куски штуртатурки. Ощущение такое, словно все незакреплённые предметы разбросала исходящая из центра помещения ударная волна. Изящное андрогинное тело Эмиссара присыпано мелкой бело-серой пылью — или, скорее, пеплом. Иссохшую кожу покрывают длинные глубокие трещины; рот и глазницы, окружённые потёками странной чёрной субстанции, пусты и сухи. Герои видят перед собой безжизненную оболочку того, что когда-то было одним из призраков с Зина, наблюдателем в Совете Фракций и воплощением Лика Вестника... Наби-му-Кад мёртв.



✱ РЕЗОНАНС — СОН

Зачитай приведённый ниже текст или придумай на его основе что-нибудь своё. Позволь персонажам игроков отреагировать на происходящее, но помни: им не удастся избежать этого видения. В этот раз резонанс испытают на себе все персонажи, не только мистики.

Пока вы стоите над превратившимся в мумию телом Эмиссара, стальное ложе неожиданно начинает вибрировать, а повисший в воздухе пепел закручивается над ним безудержным вихрем. В голове у вас раздаётся пронзительный звонкий крик, который становится всё сильнее, быстро заглушает собой все остальные звуки, и вы ощущаете, как от этого жуткого вопя начинают содрогаться ваши собственные тела. Голову пронзает пульсирующая боль, в кожу будто впивается добрая сотня острых игл — и вихрь пыли и пепла внезапно поглощает вас целиком.

Если в группе есть персонаж-мистик, то он слышит, как сквозь крик до него доносится громкий напев.

И вот, когда всё в комнате начинает вибрировать в унисон, воцаряется гармония, и на мгновение весь мир словно замирает. Из окаймлённых чёрными потёками глазниц и уст Эмиссара вырывается пламя, яркий свет ослепляет, земля уходит из-под ног, и неумолимая сила влечёт вас куда-то вдаль.

Когда к вам возвращаются чувства, вы понимаете, что находитесь среди засеянных злаками террасных полей. Внизу, посреди утопающей в зелени долины, виднеются стройные ряды небольших куполообразных строений. Друг за другом по голубому небу бегут два бледных солнца. На горизонте к небесам тянутся три исполинских зиккурата. Вдалеке слышен звон колокольных.

Вы слышите пение, оборачиваетесь и замечаете бредущего к вам человека. Язык вам не знаком, но его печальная песня трогает какие-то неведомые струны ваших душ. Сам певец выглядит не слишком примечательно — невысокая изящная андрогинная фигура, облачённая в длинный жёлтый халат, расшитый белыми и золотыми цветами и подпоясанный тремя белоснежными лентами. На плечи наброшен красный плащ, бритую голову защищает от солнца скромная пёстрая шапочка. Татуировки на лбу и щеках в виде вьющихся лоз ярко горят золотом на чёрной коже, а на обветренном лице играет дружелюбная улыбка. Певун (или певунья?) изящно кланяется и, оперевшись на короткий дорожный посох, обращается к вам:

— Наконец-то мы встретились. Прошу извинить за доставленные неудобства, но мой сосуд разрушен и больше не может говорить с вами. Бедняжка. Мне удавалось исцелять и ожоги, причинённые атмосферой газового гиганта, и раны, нанесённые мучениками в бесплодной попытке истязать меня, но похоже, что наши древние заклятые враги всё-таки меня настигли.

Он бросает взгляд в сторону стремительно темнеющего неба. По горным склонам эхом пробегает гром, и с дуновением ветра на долину снисходит тёплый летний дождь.

— У нас мало времени. Врагам удалось зайти гораздо дальше, чем мы предполагали. Таоаньский инцидент был только началом. «Белый мотылёк» не остановится, пока не разрушит стены, которыми вы отгородились от наших врагов много лет тому назад. Их пособники вновь поднимают голы, и моим братьям и сёстрам грозит смертельная опасность. Мы думали, что сможем достучаться до вас раньше, но наша песнь, к сожалению, оказалась слишком слаба. Нам остаётся лишь надеяться, что вместе мы сумеем пробудить в вас воспоминания о давно забытом и подготовиться к грядущей буре. Будьте осторожны и помните, что белые крылья сулят погибель всякому, кто окажется в их тени, и я наглядный тому пример. Сейчас я лишь бледное отражение себя самого, певчая птичка, трели которой — тихое эхо под сводами храма, гулкое молчание мраморных плит под ногами, тихий шёпот ласкового ветерка среди ветвей. Без вашей помощи эта песня умолкнет навсегда, а без песни Третий Горизонт будет обречён.

Облака у вас над головой озаряет слепящая вспышка, и оглушительный громовой раскат разносится над мирной долиной. Ваш собеседник смотрит вверх, а затем вновь поворачивается к вам — в его пронизывающем взгляде читается тревога.

— Мотылёк пытался уничтожить меня, черпая энергию из тьмы. Прямо сейчас что-то рвётся оттуда в ваш мир. Мы с вами ещё встретимся, но сейчас вы должны вернуться.

Он снова кланяется, а затем всё тонет в ослепительном сполохе, и вы снова оказываетесь посреди тёмной операционной, возле тела Эмиссара. Воздух над ложем дрожит, и в самом сердце этих вибраций — в теле Эмиссара — возникает трещина, окружённая сияющими осколками отражённого и преломлённого света. По помещению с рёвом проносится вихрь, трещина растёт и ширится, и из неё наружу тянутся плети и лоскуты тьмы, полошущиеся, словно знамёна на штормовом ветру. Тело Эмиссара рассыпается на куски, будто лист давно истлевшей бумаги, и тёмные плети сливаются воедино, образуя бесформенную сущность, окружённую призрачным ореолом, переливающимся всеми цветами радуги. Перед вами стоит неведомая тварь, сотканная из абсолютной тьмы, и её шипение отдаётся у вас в ушах, разом пробуждая все страхи, памятные человечеству с первобытных времён.

✱ ТЕНИ ВЕСТАЛОК

Агенты Первого Горизонта прибыли в систему Куа для сбора информации о планах Симметрии. После того как все попытки ударного отряда мучеников допросить Эмиссара провалились, Весталки взяли дело в свои руки. Черпая силу из Межзвёздной Тьмы, они в конце концов сумели уничтожить Эмиссара, разорвав связь между разумом мистика Симметрии и его искалеченным сосудом. Это привело к тому, что на территории госпиталя образовался разрыв в ткани реальности, и тьма, из-

лившись из него, обрела облик самой смерти — кошмарного криптоморфа, нападающего на всё, что движется, будь то персонажи игроков или воины-мученики. Существо может пребывать в мире до тех пор, пока у тебя, ведущего, в запасе остаётся хотя бы один пункт тьмы.

АЙААМ-ША, КРИПТОМОРФ

Криптоморф, известный как Айаам-ша, возник в результате попыток людей использовать в собственных целях Межзвёздную Тьму. Первый Горизонт веками старался обуздать её безграничную энергию, и, когда его агенты воспользовались этой силой, чтобы пытать и убить Эмиссара, местность вокруг госпиталя оказалась навечно заражена тьмой, а в ткани реальности образовался разрыв. Если к этому разрыву приблизится какое-нибудь живое существо, потусторонняя тьма сможет проникнуть в этот мир. В Третьем Горизонте с таким чудовищем никто до сих пор не сталкивался, и упоминания о бесформенной тени встречаются только в древних текстах кочевников-могулов о войнах прежних Горизонтов, гремевших в эпоху до Падения Врат.

Внешний вид: Айаам-ша — это двухмерная сущность, похожая на клубок нитей и ключев тьмы, обретшей физическое воплощение. Извиваясь и переплетаясь друг с другом, бесчисленные нити образуют трёхмерное тело. Лучи света огибают это существо, и внешне оно выглядит как пятно чернильной темноты, окружённое мерцающей призрачной каймой. Внутри этого существа ничего нет, а нити, из которых состоит его «тело», могут менять структуру, сплетаясь теснее или раздвигаясь в стороны. Это позволяет криптоморфу менять свои физические размеры, сжимаясь в одномерную точку или превращаясь в облако величиной с целый дом.

Характерные черты: воплощаясь, это существо вызывает резкие колебания атмосферного давления — из ниоткуда возникает сильный ветер, а у человека, скорее всего, разболится голова, возникнет резь в заложенных ушах, а из лопнувших капилляров в носу начнёт сочиться кровь. Существо совершенно бесшумно, но его жертвам неизменно слышится звук собственного страха, похожий на жуткое, тошнотворное шипение, будто дыхание, с присвистом рвущееся сквозь стиснутые зубы.

Способности: у криптоморфа нет характеристик или навыков, и он пользуется исключительно особыми способностями. Ему можно нанести урон острым холодным оружием, огнём, плазмой или взрывчаткой (в том числе мини-ракетами «вулканов»). Существуют древние ритуалы, позволяющие изгнать Айаам-ша, но никому из жителей Третьего Горизонта они пока не известны.

Здоровье: 10 (см. ниже способность «Порождение тьмы»)

- ⊗ **РАЗМЕР.** Существо может принимать четыре разных размера, которым соответствуют разные параметры. См. ниже способность «Изменение размера».

- ⊗ **Одномерная точка.** Не может атаковать, перемещается на два метра за пункт действия, не получает урона.
- ⊗ **Гуманоид.** Атакует цели в рамках ближней дистанции, перемещается на двадцать метров за пункт действия, наносит 5 пунктов стресса, броня 3.
- ⊗ **Небольшая комната.** Атакует цели в рамках средней дистанции, перемещается на десять метров за пункт действия, наносит 3 пункта стресса, броня 6.
- ⊗ **Большой зал.** Атакует цели в рамках дальней дистанции, не может перемещаться, наносит 1 пункт стресса, броня 12.

Оружие: см. описание способности «Сумерки сознания»

- ⊗ **Порождение тьмы.** 2 пункта тьмы. Поскольку Айаам-ша — физическое воплощение чистой тьмы, для любых действий ему требуются пункты тьмы. Его невозможно убить в обычном понимании слова — существо просто исчезает в тот момент, когда в распоряжении ведущего больше не остаётся пунктов тьмы. В ходе боя следует фиксировать полученные существом травмы — в тот момент, когда запас пунктов здоровья криптоморфа падает до нуля, он исчезает на столько раундов, сколько получил травм. Затем, потратив 2 пункта тьмы, он возвращается с полным запасом пунктов здоровья.
- ⊗ **Сумерки сознания.** От 1 до 3 пунктов тьмы. Каждая атака существа стоит один пункт тьмы, считается стандартным действием и причиняет только стресс. Броня не может защитить от атаки — вихрь тёмных нитей обволакивает жертву и проходит прямо сквозь её тело. Атака автоматически считается успешной и причиняет стресс в зависимости от текущего размера Айаам-ша. Если у жертвы ещё остались пункты действия, то она может пройти проверку эмпатии или психомистицизма в качестве ответного действия (1 пункт действия) — это заменяет проверку брони, и каждая выпавшая шестёрка нейтрализует 1 пункт стресса. Жертва может вознести молитву и пройти проверку повторно, но это лишь придаст существу сил (см. выше «Порождение тьмы»). Если ты дополнительно потратишь 2 пункта тьмы, жертва испытает такой ужас, что получит травму. Освящённый талисман гарантированно защищает персонажа от первой атаки криптоморфа, но при этом приходит в полную негодность.
- ⊗ **Изменение размера.** 1 пункт тьмы. Айаам-ша может достичь любого из указанных выше размеров. Переход на каждую последующую или предшествующую ступень считается быстрым действием (1 пункт действия).
- ⊗ **Одномерность.** Айаам-ша может проходить сквозь твёрдые предметы, не превышающие двух метров в толщину. Это считается стандартным действием. Перед этим Айаам-ша необходимо уменьшиться до размера одномерной точки (см. «Изменение размера» выше).



КОНЕЦ ТРЕТЬЕГО АКТА

Явленное Эмиссаром видение и битва с Айаам-ша знаменуют собой окончание «Тайны Эмиссара». Персонажи игроков вольны сами решить, как им отчитываться перед нанимателем и какие представить улики и доказательства. Однако если Акуба осталась в живых и её ещё не разоблачили как агента Астурбана, то она непременно постарается взять это дело под свой контроль. Акуба организует эвакуацию из Сультры и приложит все усилия к тому, чтобы к Совету фракций, Вершителям и (возможно) судье Нигелии Кураан попали «нужные» доказательства. «Вестник» будет круглосуточно вещать об отряде отважных героев, покарвавших похитителей, и, если в ходе этой истории они успели совершить что-нибудь по-настоящему эпическое и захватывающее, персонажи игроков получают +1 к репутации.

✱ Толкование видения

Если герои попытаются разузнать побольше о мире, в котором они побывали в явленном Эмиссаром видении, то пока что им удастся найти не слишком много:

- ✱ проверка **МУДРОСТИ** позволит узнать, что на просторах Третьего Горизонта нет ни одного известного храма-зиккурата, похожего на тот, что был явлен им в видении;
- ✱ проверка **НАУКИ** позволит выяснить, что среди систем Третьего Горизонта нет таких, где цветущая землеподобная планета вращается вокруг пары тусклых солнц. Злаки, которые выращивали обитатели тех неведомых мест, опознать также не удастся;
- ✱ проверка **МУДРОСТИ** позволит узнать, что одеяния их собеседника смутно напоминают ритуальное облачение священнослужителей Круга Неприкаянных, но шапочка и платок больше похожи на те, что носят вожди космических кочевников-могулов.

ВТОРОЙ ГОРИЗОНТ

Персонажам игроков было явлено видение Второго Горизонта и его «золотого мира», планеты Аргоннас. Встреченный ими человек — Урни эн Аргоннас, один из высокопоставленных мистиков Симметрии, называемых сантуланами — «теми, кто держит Вселенную в равновесии». Пяти сантуланам удалось переместить своё сознание на Третий Горизонт с помощью древней мистической силы, именуемой резонансом и открытой Римой эн Альдааном, главным мистиком Симметрии, вскоре после Падения Врат. Пятеро мистиков переместили своё сознание в тела исследователей, корабль которых едва не погиб на планете Зин. Бла-

годаря их невероятному психомистическому могуществу тела людей-носителей сумели выжить и вырваться из глубин газового гиганта. Женщина, в которой поселился разум мистика Урни, стала известна среди жителей Третьего Горизонта под именем Наби-му-Кад, Вестник. Всё это, разумеется, игрокам знать пока незначит, но в продолжениях кампании «Милость Ликов» эта часть предыстории начнёт обретать куда более явные черты. А пока достаточно того, чтобы игроки начали понимать: эта история гораздо сложнее и запутаннее, чем казалось на первый взгляд.





ЭПИЛОГ

*Тень крыльев затмевает горизонт,
И в миг затишья перед бурей грозной
Держитесь друг за друга, братья, сёстры:
Вам эта песня станет маяком.*

Эмиссар Наби-му-Кад,
Вестник

Героям на краткий миг приоткрылся Второй Горизонт и его «золотой мир», Аргоннас. Они повстречались с Урни — одним из главных мистиков Симметрии. Оставшиеся четверо Эмиссаров, явившихся с Зина и разлетевшихся по всему Третьему Горизонту, теперь в смертельной опасности: за ними охотятся Весталки. Когда персонажи игроков покидают Сультру, у них остаётся масса вопросов, один из которых — что означало их видение.

После гибели Эмиссара и уничтожения ударного отряда мучеников героям больше нечего делать в тёмных топях Сультры. Загадок в этой истории только прибавилось, но но-

вых ответов среди развалин затопленного города уже не найти — ключ к тайне Эмиссаров придётся искать в другом месте. Пора возвращаться.

ПОСЛЕДСТВИЯ

На этом первая часть кампании «Милость Ликов» завершается. Персонажи игроков покидают долину Сультры: их ждут иные приключения на просторах Третьего Горизонта. У игроков наверняка возникнет множество вопросов, но ответить на некоторые из них ты сможешь только во второй части кампании «Милость Ликов», а до тех пор основой для захватывающих приключений может стать поиск других Эмиссаров или политические последствия произошедших событий.

ПЯТЬ ЭМИССАРОВ

Эмиссары явились из глубин газового гиганта Зин. Через узел пространственной связи, спрятанный в атмосфере этой планеты, пятерым мистикам Симметрии удалось переместить своё сознание и овладеть телами исследователей «Фонда», занимавшихся зондированием планеты. Затем Эмиссары разлетелись по всему Третьему Горизонту, чтобы выведать планы Первого Горизонта. Все они решили объявить себя воплощениями того или иного Лица, но большое внимание обществу привлекли только двое: Эмиссары, провозгласившие себя Вестником и Судьёй соответственно. В дальнейших сценариях кампании «Милость Ликов» появятся другие мистики Симметрии, так что пока тебе имеет смысл использовать в собственных сценариях только тех Эмиссаров, что перечислены в таблицах.

Двое самых известных Эмиссаров, Вестник и Судья, играют в дальнейшем особую роль.

✱ Вестник

Вестник потерял тело и теперь существует лишь в виде эха в окружающем «Кориолис» и Куа космосе. Если игроки захотят разузнать больше именно об этом Эмиссаре, есть два варианта развития сюжета. Первый вращается вокруг мистиков, привлечённых на «Кориолис» эхом Вестника, и Детей Песни — набирающего силу сообщества мистиков на станции. Ему покровительствует Круг Неприкаянных, и Дети Песни могут оказаться в центре сюжета о политическом конфликте на «Кориолисе» или выступить в качестве возможного работодателя, отправив персонажей игроков на поиски оставшихся Эмиссаров. Другой путь приведёт героев на Майру, где они могут узнать больше о бывшей носительнице сознания Эмиссара, исследовательнице Алам Дании, и о других разведчиках, отправившихся на Зин людьми, а вернувшихся кем-то совсем иным.

✱ Судья

Эмиссар, известный как Судья и пребывавший на станции «Фонда» на Зине, упоминается в одном из предложенных далее приключений, а кроме того, будет играть важную роль в дальнейших сценариях кампании. Если персонажи игроков отправятся на Зин, то обнаружат, что Судью вывезли со станции. Сосредоточься на политических последствиях этого события и на историях, которые могут поведать те, кто встречался с Судьёй. Тщательно всё обдумай, прежде чем ввести Судью непосредственно в игру в качестве персонажа.

КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Представленные ниже таблицы и описания призваны помочь тебе ввести Эмиссаров в игру. В нескольких сюжетах мы также предлагаем варианты того, как их можно увязать с попытками персонажей игроков раскрыть загадки, с которыми те, вероятно, столкнулись в первой части кампании. Приключения можно создавать случайным образом, проходя проверки по таблицам или же произвольно выбирая понравившиеся элементы. Ты можешь построить собственный сюжет, сосредоточенный вокруг одного из Эмиссаров, или воспользоваться предложенными ниже идеями.

Эта глава может пригодиться для следующих целей:

- ✿ создания сценария, вращающегося вокруг конкретного Эмиссара (в том числе на основе предложенного далее списка идей для приключений);
- ✿ создания декораций для драматического конфликта и его основных персонажей;
- ✿ обозначения роли Эмиссара в сюжете;
- ✿ подробного описания Эмиссара как персонажа, определения его маний и мистических способностей;
- ✿ создания разнообразных драматичных приключений с заманчивыми наградами.

✿ Действующие лица

Вовлечённые в конфликт стороны и группировки придают ему форму. В сюжете должен участвовать союзник (человек или группа) и порождающий конфликт антагонист или антагонисты, чтобы игроки и их персонажи могли взаимодействовать сразу с двумя сторонами. Также следует определить, какие люди окружают Эмиссара и в каких декорациях развернётся эта интрига. Всё это ты можешь выбрать самостоятельно или положиться на волю случая.

✿ ЭМИССАР КАК ПЕРСОНАЖ

Если Эмиссар непосредственно участвует в сценарии в качестве персонажа, определи, какими мистическими практиками он владеет и какие у него развились мании в результате психического напряжения. Вестник — Урни эн Аргоннас — единственный Эмиссар, которому удалось вселить собственный разум в тело-сосуд без каких-либо осложнений. Основные параметры всех Эмиссаров примерно одинаковы (см. ниже), но могут несколько изменяться в зависимости от их маний. Хотя может показаться, что Эмиссары гораздо слабее, чем враги, стремящиеся любой ценой их уничтожить, мистическая мощь и способность к невероятно быстрому заживлению ран делают Эмиссаров достойными противниками для любой враждебной группировки. Эмиссар может участвовать в игре как обычный персонаж ведущего, проходя проверки параметров, либо ты можешь произ-

ДОПОЛНЕННЫЙ АТЛАС

В брошюре «Кориолис. Дополненный атлас Третьего Горизонта» ты найдёшь конструктор заданий и описания различных систем и планет Третьего Горизонта; объединив их с «Тайной Эмиссара», ты сможешь создать ещё более детальные сюжеты!

ТАБЛИЦА 1. ЭМИССАР

д66	Лик	Псевдоним	Мистик Симметрии	Человек-носитель
11–14	Вестник*	Наби-му-Кад	Урни эн Аргоннас	Алам Дания, Майра
15–16	Судья	Хаким-му-Кад	Неизвестен**	Йоруг ом-Халиль, Алтай
21–26	Танцор	Кама-му-Кад	Айша эн Барка	Хариш Верма, Майра
31–36	Купец	Кароб-му-Кад	Хиам эн Лямра	Фейсал Хам, Куа
41–46	Незримый	Хане-му-Кад	Чера эн Мегрина	Лейла Хатами, Дабаран
51–66	Лжеэмиссар	Любой из названных выше	—	***

*Дети Песни: не забудь, что после смерти Вестника многое на «Кориолисе» изменится.

**Запутанная паутина: Эмиссар-Судья исчезает со станции на Зине, после чего воцаряется политическая смута.

***САМОЗВАНЕЦ: некто выдаёт себя за Эмиссара — сумасшедший мистик, кто-то жаждущий власти и богатства или агент Искупления Назарима, вместе со своей ячейкой расставляющий ловушку для персонажей игроков.

ТАБЛИЦА 2. ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ (СМ. ОПИСАНИЯ НА СТР. 195)

д66	Сюжет	Центральный персонаж	Предлагаемое место действия
11–12	Проклятие «Абдусалама»	Ясин Сабааха и её погибшая команда	Куа и ещё одно место на выбор
13–14	Незримый мусорщик	Эмиссар (Незримый)	Ястаполь или Одакон
15–16	Ловушка для Танцора	Эмиссар (Танцор)	Садааль или Залос
21–24	Исследовательница с Майры	Алам Дания, одержимая исследовательница	Майра
25–26	Куанский генерал	Эмиссар (Танцор или Купец)	Ухару или Алголь
31–32	В тени Монолита	Эмиссар (Купец или Незримый)	Менкар или Куа
33–36	Запутанная паутина	Эмиссар (Судья)	Зин или Пограничье
41–42	Изирский пленник	Эмиссар (Танцор или Незримый)	Эреку
43–44	Калидский купец	Эмиссар (Купец)	Дабаран, Ухару или Хамура
45–51	Самозванец	Лжеэмиссар (см. таблицу 1)	Где угодно
53–55	Неодимовая дилемма	Добывающая компания «Астероид-Экспорт»	Любая система с поясом астероидов
56–62	Судьба Сультры	—	Куа, Катаракт № 27
63–66	Дети Песни	Эмиссар (Вестник)	Кориолис или Куа

вольно определить исход конфликта с его участием — на твоё усмотрение.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ: Эмиссар ведёт себя сосредоточенно и холодно-кровно, зная, что в его распоряжении все необходимые инструменты, чтобы справиться с любой возможной ситуацией. Однако дремлющая в его сознании мания может порой подталкивать Эмиссара к странным и хаотичным поступкам.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 6, эмпатия 6

Здоровье: 10

Рассудок: 12

Репутация: 10 (кроме взаимодействия с Орденом Неприкасаемых)

Навыки: психомистицизм 10, мудрость 8, наука 8, влияние 6, наблюдательность 6, лидерство 5, проворство 2, один навык на выбор (медикургия, технологика или выживание) 5

Достоинства: исцеление (от I до III уровня), две мистических практики резонанса на выбор (см. таблицу 7)



МИСТИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ ЭМИССАРОВ

Сантуланы Симметрии, овладевшие телами исследователей, — одни из самых могущественных мистиков Второго Горизонта. Мистические практики, доступные мистикам Третьего Горизонта, — это самая базовая, недоразвитая форма силы, которую Симметрия называет резонансом. В отличие от Первого Горизонта, манипулирующего Межзвёздной Тьмой, мистики Симметрии предпочитают давать разуму возможность следовать за вибрациями Вселенной, что позволяет им воздействовать на массу и энергию на больших расстояниях.

✱ НОВЫЕ ПРАВИЛА: РЕЗОНАНС

Мистические практики резонанса — это новая группа достоинств. Если к этим практикам прибегает обученный мистик Симметрии, их применение не даёт и не отнимает пунктов тьмы. Существует четыре уровня владения каждой практикой резонанса; первые два более-менее соответствуют некоторым обычным мистическим практикам Третьего Горизонта, описанным в основной книге правил.

- ✱ **I — Пробуждённый:** ограниченные мистические способности моментального действия.
- ✱ **II — Мистик:** мистические практики, способные влиять на небольшое количество человек в течение непродолжительного времени.
- ✱ **III — Резонант:** мистические практики, способные воздействовать на территорию или группу людей продолжительный период времени.
- ✱ **IV — Сантулан:** выдающиеся способности, воздействие которых может вызывать необратимые изменения и масштабные последствия.

ТАБЛИЦА 3. ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

(по одному из каждого столбца)

дб6	Союзники	Антагонисты
11–15	«Фонд»	Зенитийская гегемония
16–23	Легион	Дабаранский паша
24–31	Вольная лига	Синдикат
32–35	Торговый флот	Астурбан
36–42	Дракониты	Алгольские работоторговцы
43–51	Круг Неприкаянных	Орден Неприкасаемых
52–54	Вершители	Искушение Назарима
55–62	Синдикат	«Фонд»
63–66	Храм Алама	Повстанцы

ТАБЛИЦА 4. ОКРУЖЕНИЕ ЭМИССАРА

дб6	Окружение
1	Одиночка: Эмиссар скрывается или находится в плену
2	Любовники: за Эмиссаром ухлёстывает один или несколько любовников или любовниц
3	Последователи: Эмиссара сопровождает группа симпатизирующих ему людей
4	Апостолы: за Эмиссаром следует группа почитающих его фанатиков
5	Охрана: Эмиссар перемещается в сопровождении группы приглядывающих за ним людей — это либо его эскорт, либо конвоиры
6	Преследователи: за Эмиссаром охотится некая группа, стремящаяся захватить или убить его

ТАБЛИЦА 5. МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

дб6	Место действия (примеры)
1	Среди путешественников: в окружении паломников, бродяг, кочевников
2	Среди экипажа: на корабле, на научной станции
3	В лагере: на базаре, в лагере беженцев, на базе повстанцев
4	На удалённой базе: на привратной станции, в колонии, на большегрузном судне
5	На космической станции: на крупной космической станции, в племени кочевников
6	В большом городе: в Конгломерате, в местной столице

Как уже говорилось выше, мистики Симметрии не полагаются на пункты тьмы — вместо этого они черпают силы в медитациях, а также в собственной удаче. Каждый раз, когда мистик медитирует или успешно проходит проверку навыка, он может получить пункты резонанса (см. ниже).

РЕЗОНАНС. Полученные при проверке навыка шестёрки, не использованные для достижения каких-либо дополнительных эффектов, можно обменять на пункты резонанса из расчёта один к одному. Чтобы воспользоваться мистической практикой резонанса, нужно потратить пункты резонанса в количестве, равном её уровню (это относится к практикам I, II и III уровней). Безусловный успех при проверке **ПСИХОМИСТИЦИЗМА** позволяет персонажу без дополнительных затрат усилить эффект так, как если бы он воспользовался практикой резонанса следующего уровня (разумеется, при условии, что мистик владеет практикой данного уровня). Единственный способ воспользоваться мистической практикой IV уровня — это добиться безусловного успеха при активации практики III уровня.

ПОВТОРНЫЕ ПРОВЕРКИ. Вместо вознесения молитв мистики Симметрии могут повторно проходить проверки, концен-

трируясь и позволяя сознанию стать единым с окружающим миром. Такая концентрация не создаёт пунктов тьмы — вместо этого мистик тратит 2 пункта резонанса. Если у него в запасе нет 2 пунктов резонанса, повторная проверка невозможна.

МЕДИТАЦИИ. Со временем запас пунктов резонанса истощается — мистик теряет по 2 пункта каждые 24 часа. Восстановить запас можно с помощью медитации — для этого необходимо пройти проверку **ПСИХОМИСТИЦИЗМА** (по одному разу за каждые четыре часа медитации; пройти эту проверку повторно нельзя). Каждая полученная шестёрка даёт персонажу 1 пункт резонанса. Максимальный запас пунктов резонанса равен сумме значений **ЭМПАТИИ** и **ПСИХОМИСТИЦИЗМА** персонажа.

ОПЫТ: каждый уровень мистической практики резонанса стоит 5 пунктов опыта; соответственно, чтобы добраться до IV уровня, потребуется 20 пунктов. Когда мистик приобретает IV уровень какой-либо практики резонанса, он дополнительно получает 1 пункт здоровья и может увеличить значение любой характеристики по своему выбору на 1 пункт.

ТАБЛИЦА 6. МАНИИ ЭМИССАРОВ

ДББ	Мания	Описание
11–22	Дремлющий Лик	Мистик Симметрии и одержимый исследователь не знают о существовании друг друга и управляют телом по очереди — как результат, тело-носитель никогда не спит. Эмиссар может воспользоваться мистическими практиками только в то время, когда он контролирует тело
23–31	Слепая вера	Эмиссар убедил самого себя в том, что действительно стал тем Ликом, за которого себя выдаёт. Он полностью забыл прошлое — и своё, и исследователя, тело которого захватил. Значения ЭМПАТИИ (и, соответственно, РАССУДКА) увеличиваются на 1, РЕПУТАЦИИ — на 2
32–34	Разложение	Тело-носитель медленно умирает, но сознание мистика остаётся ясным. Он вынужден заменять части тела бионическими модификациями и киберимплантатами: выбери пять соответствующих достоинств. Значения РЕПУТАЦИИ , ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ (и, соответственно, ЗДОРОВЬЯ) уменьшаются на 2
35–41	Жажда крови	Мистик поддался гнетворному влиянию тьмы, и периодически им овладевает ярость и жажда убийства (каждый такой приступ стоит 1 пункт тьмы). Значение РЕПУТАЦИИ уменьшается на 4, значения ЛОВКОСТИ (а вместе с ней и ЗДОРОВЬЯ) увеличиваются на 2
42–44	Жажда странствий	Мистик больше не привязан к исходному телу-носителю и периодически временно вселяется в того или иного ликомольца из числа тех, что окружают Эмиссара. Когда дух мистика переходит в новое тело, воспользуйся параметрами этого носителя, но увеличь значения СМЕКАЛКИ и ЭМПАТИИ на 2, а РАССУДКА , соответственно, на 4. Чтобы силой овладеть новым носителем (цена — 2 пункта тьмы), Эмиссар должен победить во встречной проверке ПСИХОМИСТИЦИЗМА . В случае провала дух мистика рассеивается в окружающем космическом пространстве
45–54	Опьянение	Мистик может контролировать тело исследователя только в то время, когда последний находится под воздействием алкоголя или наркотиков. Человек изо всех сил пытается держаться подальше от этих вещей, которые вызывают у него странные провалы в памяти, но дух мистика постоянно подбивает его принять ещё одну дозу. Значения СМЕКАЛКИ (и РАССУДКА) уменьшаются на 1, а значения ЛОВКОСТИ (и ЗДОРОВЬЯ) увеличиваются на 2. Контролируя опьяневшее тело, мистик может действовать без всяких затруднений
55–66	Фобия	Мистик более-менее контролирует тело-носитель, но у него развилась непреодолимая фобия (может активироваться ведущим аналогично личной проблеме; цена — от 1 до 3 пунктов тьмы в зависимости от тяжести проявления)

ТАБЛИЦА 7. МИСТИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ РЕЗОНАНСА

№	ПРАКТИКА (УРОВЕНЬ)	ОПИСАНИЕ
*	Исцеление (I): РЕГЕНЕРАЦИЯ	Мистик может попытаться вылечить самого себя, пройдя проверку психомистицизма вместо медикургии. Эту проверку персонаж может пройти даже в небоеспособном состоянии, но с модификатором –2
11–12	Исцеление (II): ЦЕЛЕБНОЕ КАСАНИЕ	Мистик может исцелять любые раны и травмы — как свои, так и чужие, пройдя проверку психомистицизма (+2) вместо медикургии
13–15	Исцеление (III): ВАЯНИЕ ПЛОТИ	Ткани организма моментально регенерируют, и мистик восстанавливает 10 пунктов здоровья и 4 пункта рассудка, а также избавляется от одной травмы по своему выбору. Кроме того, на четыре часа он приобретает природную броню (класс защиты 6)
16	Исцеление (IV): РЕКОНСТРУКЦИЯ	Здоровье и рассудок цели полностью восстанавливаются. Кроме того, она избавляется от накопленной радиации, травм и их необратимых последствий (вроде ампутированных конечностей). Мистик может исцелить таким образом самого себя или другого персонажа, находящегося в рамках ближней дистанции
21	Транслокация (I): МЕНТАЛЬНЫЙ КОНТАКТ	Аналогично мистической практике ментального контакта (см. стр. 77 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)
22–23	Транслокация (II): ВНЕТЕЛЕСНОЕ ПЕРЕЖИВАНИЕ	Мистик входит в транс, и его дух покидает тело. Одно продолжительное действие позволяет духу преодолеть расстояние в десять метров; радиус восприятия духа также ограничен 10 метрами, но на этом расстоянии он может не только видеть и слышать, но и считывать простейшие эмоции окружающих существ. Дух не может воздействовать на материальный мир, но способен проходить сквозь не слишком толстые и плотные предметы. Если тело хозяина получает урон, дух немедленно возвращается
24–25	Транслокация (III): АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ	Мистик погружается в транс, и его дух покидает тело. Дух свободно проходит через любые твёрдые предметы и сквозь вакуум, двигаясь с обычной скоростью. Он может поднимать маленькие и лёгкие предметы. Победа во встречной проверке психомистицизма позволяет духу мистика временно вселиться в другое существо. Если тело мистика или одержимого существа получает урон, дух немедленно возвращается в изначальное тело-носитель
26	Транслокация (IV): ТРАНСЛОКАЦИЯ	Мистик отправляет свой дух в место, где он прежде бывал во плоти, вне зависимости от расстояния. Победа во встречной проверке психомистицизма позволяет духу мистика вселиться в другое существо на неопределённый период времени или до тех пор, пока новый носитель не умрёт. Если, пока дух мистика отсутствует, его исходный носитель гибнет, дух остаётся в новом теле, но оказывается подвержен мании (см. стр. 337 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)
31	Телекинез (I): ТЕЛЕКИНЕЗ	Аналогично мистической практике телекинеза (см. стр. 78 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)
32–33	Телекинез (II): ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ УДАР	Удар, способный выбить дух из самого крепкого противника. При проверке атаки используется психомистицизм (урон 3, порог 2, дистанция: ближняя). Полученные при проверке шестёрки можно распределить между целями, находящимися в рамках ближней дистанции друг от друга

✳ МИСТИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ РЕЗОНАНСА

Эмиссары сохраняют лишь часть тех сил, что были им подвластны во Втором Горизонте. Все Эмиссары владеют тремя практиками резонанса на уровне от I до III; одной из них обязательно должно быть исцеление как минимум I уровня (см. таблицу 7). III уровень мистической практики, разумеется, включает в себя и предыдущие два. Каждый уровень практики резонанса считается отдельным достоинством, и у каждого из них свой собственный эффект (см. таблицу 7).

Активация. Если в описании не сказано обратного, активация мистической практики резонанса считается продолжительным действием (3 пункта действия) и требует успешной проверки психомистицизма.

Ответное действие. Некоторые практики резонанса можно использовать в качестве ответных действий. Это зна-

чит, что их можно активировать до или после того, как наступит ход мистика (при условии, что у него остаются пункты действия), — либо действовать как обычно (см. стр. 83 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

Концентрация. Эффект некоторых мистических практик можно поддерживать на протяжении нескольких раундов — этот процесс называется концентрацией и считается стандартным действием. Если мистик нарушит концентрацию (например, потеряет сознание или окажется небоеспособен), действие мистической практики прекращается. Сантуланам Второго Горизонта неведома усталость и не нужен сон, поэтому их мистические практики могут действовать в течение долгого времени, однако Эмиссары лишь частично управляют функционированием организма носителя и не могут обходиться без отдыха.

ТАБЛИЦА 7. МИСТИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ РЕЗОНАНСА (ОКОНЧАНИЕ)

34–35	Телекинез (III): телекинетический барьер	Ответное действие. Концентрация. Мистик создаёт вокруг себя импровизированный телекинетический щит из имеющихся поблизости мелких предметов (класс защиты 6). Каждая дополнительная шестёрка увеличивает класс защиты на 3 пункта. Для того чтобы пробиться через барьер, противник должен победить во встречной проверке силы против класса защиты барьера
36	Телекинез (IV): телекинетическая стена	Концентрация. Мистик создаёт вокруг себя прочную стену из имеющихся поблизости камней, кусков металла и земли. Стена обладает 10 пунктами здоровья и служит укрытием для всех, кто находится в рамках ближней дистанции от мистика. Пройти сквозь стену нельзя. Персонажи, находящиеся с наружной стороны стены, должны пройти проверку силы, чтобы не лишиться оружия и других незакреплённых предметов (в случае провала эти предметы станут частью стены). С помощью этой стены мистик может защитить или атаковать любого персонажа в рамках ближней дистанции (атака — быстрое действие, проверка психомистицизма, урон 4, порог 1). В результате этой атаки стена разрушается
41	Подчинение (I): забвение	Аналогично мистической практике забвения (см. стр. 77 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)
42–43	Подчинение (II): предотвращение	Мистик может помешать действию противника (в том числе ответному), включая атаку, — для этого он должен победить во встречной проверке психомистицизма. В случае успеха противник теряет 1 пункт действия и ещё по 1 пункту за каждую дополнительную шестёрку. Если противник потерял все пункты действия, а у мистика в результате проверки ещё остаются неистраченные шестёрки, каждая из них позволяет снизить инициативу противника на 2 пункта
44–45	Подчинение (III): запрет	Ответное продолжительное действие. Мистик может помешать нескольким находящимся в поле зрения противникам совершить действие. Для этого он должен пройти проверку психомистицизма: каждая полученная шестёрка позволяет ему выбрать одного противника, который пропустит ход в этом раунде. Если противники закончились, а шестёрки ещё остались, каждая из них позволяет причинить выбранному противнику 1 пункт стресса или снизить его инициативу на 1 пункт
46	Подчинение (IV): кукловод	Аналогично запрету (см. выше), но мистик может попытаться продлить эффект (концентрация). Единственное действие, которое может предпринять жертва, — это попытаться вырваться из-под власти кукловода (для этого ей потребуется безусловный успех при проверке психомистицизма). Проверку можно проходить один раз за раунд в ходе сражения или раз в минуту вне его. Если мистiku удаётся удерживать жертв в своей власти и сохранять концентрацию, то каждый раунд (или минуту) все жертвы получают по 2 пункта стресса. Когда запас пунктов рассудка жертвы падает таким образом до нуля, мистик полностью берёт её под свой контроль и управляет всеми её действиями, пока она остаётся в поле его зрения
51	Менталистика (I): предчувствие	Аналогично мистической практике предчувствия (см. стр. 78 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)
52–53	Менталистика (II): чтение мыслей	Аналогично мистической практике чтения мыслей (см. стр. 78 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)
54–55	Менталистика (III): чтение душ	Мистик может читать мысли цели, находящейся в рамках предельной дистанции, в том числе самые её подробные воспоминания и глубинные эмоции. При этом мистик полностью контролирует собственное тело, и ему не требуется концентрация
56	Менталистика (IV): похищение воспоминаний	Мистик может изменить чужие воспоминания — одно сильное или несколько слабых. Фальшивые воспоминания безвозвратно вытесняют истинные, превращая их в ментальное эхо, которое жертва может уловить во сне, если ей посчастливится заночевать в окрестностях того места, где мистик использовал эту практику
61	Спиритизм (I): выявление	Мистик может почувствовать присутствие духа, вселившегося в предмет или живое существо. Он понимает намерения духа, но не может узнать, кем или чем тот является
62–63	Спиритизм (II): экзорцизм	Аналогично мистической практике экзорцизма (см. стр. 78 книги «Кориолис. Третий Горизонт»)
64–65	Спиритизм (III): пленение	Эта практика позволяет мистiku пройти встречную проверку психомистицизма, чтобы изгнать из себя, другого живого существа или предмета вселившегося духа, чтобы заключить его внутри другого существа или предмета. Дух будет заточён в новом сосуде до тех пор, пока мистик не заснёт или не потеряет сознание
66	Спиритизм (IV): изгнание	Аналогично экзорцизму (см. выше), но мистик уничтожает изгнанную сущность, так что та уже никогда не вернётся. Эмоции и устремления изгнанного духа превращаются в эхо, которое навсегда остаётся в том месте, где было проведено изгнание

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Если ты не хочешь выстраивать собственный сюжет с нуля, мы можем предложить несколько готовых идей для приключений, в ходе которых герои смогут раскрыть окружающие Эмиссаров тайны. В описание каждого из приключений входят возможные награды и полезная информация для персонажей игроков, но ты, разумеется, можешь менять их по своему усмотрению.

✱ ПРОКЛЯТИЕ «АБДУСАЛАМА»

Гравитонные двигатели замолкли, вибрации прекратились. В ушах до сих пор звенит после взрыва. Должно быть, напоролись на мину. Посреди мостика в холодной темноте кружатся капли замёрзшей крови. Вдох. Выдох. Соскresti лёд с визора на шлеме. Ана́ту, штурман-оператор на курьерском судне «Санс Сали́м», ныне разорванном на части, взглянула вверх через дыру в куполе. Там, в бледном свете далёкой звезды Куа, среди астероидов, она увидела цель. «Абдусалам», корабль, возвратившийся из тьмы и скрывавшийся на аль-Худу — секретной верфи Легиона.

Положение вещей. Принадлежащее «Фонду» судно «Абдусалам» занималось поиском возможного пути в мифический Четвёртый Горизонт, когда на борт из тёмной пустоты проникло нечто, захватившее весь корабль и поработившее его экипаж. В конце концов эта загадочная разумная сущность направила «Абдусалам» в Пограничье, где его обнаружил и взял на абордаж патрульный корабль Легиона. Уцелевших членов экипажа перевезли на Куа. Капитан Ясин Сабааха вскоре поняла, что, пока «Абдусалам» находился в глубоком космосе, между выжившими космоплавателями и захватившей корабль сущностью образовалась злоеющая связь, и теперь чудовище ищет их. Чтобы не позволить порождению Тьмы овладеть членами своего экипажа, Ясин решила избавить их всех от страданий (см. стр. 157). После этого она оказалась под арестом на базе Легиона в поясе астероидов — верфи аль-Худу. Тем временем захвативший «Абдусалам» тёмный разум начал набирать себе новых верных слуг...

Задание. Персонажи игроков ищут информацию о том, что стало с Ясин и «Абдусаламом» после разрушения катаракта №27 — из интереса или по чьему-либо поручению. Возможно, наниматель хочет вытащить Ясин из тюрьмы или связь с аль-Худу внезапно прервалась, и героев посылают выяснить причину.

Полезная информация

- ✱ Ясин рассказывает, что «Абдусалам» разбудил что-то, что дремало во тьме. Она до сих пор чувствует, как оно ищет её, и слышит его шёпот у себя в голове. Эта сущность — нечто вроде бай-цзина, ставшего единым целым с кораблём (см. стр. 331 книги «Кориолис. Третий Горизонт»); кроме того, чудовище обладает способностью **ПВЛЕНА НОЧИ** (см. стр. 165).

Награда

- ✱ Если героям удастся спасти базу Легиона или изгнать тёмную сущность из «Абдусалама», в дальнейшем они будут получать модификатор +2 к проверкам **ВЛИЯНИЯ** при переговорах с «Фондом» и Легионом. Кроме того, им будет позволено в любое время посещать базу и бесплатно проводить обслуживание корабля.

✱ НЕЗРИМЫЙ МУСОРИК

Тихая песня звучит по всему кораблю, отдаётся эхом в дюралитовых балках и, достигнув тёмных трюмов огромного большегруза, становится громче. Рабочие-мусорщики с Тамины-II и их семьи, устроившись на металлическом полу, слушают, не понимая ни единого слова, но будто по наитию чувствуют душу загадочной мелодии и обретают умиротворение. Песня звучит из устроенной на борту импровизированной часовни, втиснутой между баками для выращивания водорослей и контейнерами с пищевым белком. Там, внутри, устроившись на молитвенном коврике в позе для медитации, восседает фигура, облачённая в расшитые майранские шелка. Вокруг неё в странном танце кружат расписанные таинственными глифами черепки, будто заворожённые голосом поющего Лика...

Положение вещей. Укрывшись в коварных потёмках Пояса Пепла или на любом другом кладбище космических кораблей, один из Эмиссаров поставил себе задачу воссоздать технологии и оружие Симметрии на базе того, что удастся отыскать на просторах Третьего Горизонта. Выступая в качестве лидера или покровителя разношёрстной группы космических мусорщиков, мистик собирает данные и артефакты времён Падения Врат. Однако сокровищами древних заинтересовался кое-кто ещё...

Задание. Персонажи игроков могут добывать артефакты по поручению Эмиссара, а могут встретиться с его последователями во время разграбления брошенного корабля. Ещё один вариант — герои гонятся за пиратами сквозь космическую тьму и натываются на Эмиссара — и, возможно, их самих принимают за пиратов!

Полезная информация

- ✱ Эмиссар может почувствовать, в каком направлении находятся некромеханизмы, отсчитывающие время до выхода из стазиса воинов Искупления Назарима. Если герои возьмут его на корабль, мистик может указать им путь к тайному укрытию спящих воинов или забытым гробницам, населённым ужасными криптоморфами.

Награды

- ✱ Артефакт, созданный мистиком Симметрии, например венец Симметрии (см. дополнение «Артефакты и засекреченные технологии»), или детали нескольких артефактов попроще.
- ✱ В будущем Эмиссар может выступить в качестве покровителя и нанимателя.



✱ Ловушка для Танцора

Дюжина человек медитирует, сидя кругом в центре тёмного подвала. Пыль на полу дрожит, а потоки воздуха вихрями пляшут вокруг тринадцатого — парящей над полом фигуры в центре круга. Внезапно тишину разрывают крики. Вдалеке слышится грохот выстрелов. Учитель опускается на пол, но концы его длинного шарфа ещё некоторое время трепещут в порывах нездешнего ветра. Не открывая глаз, Эмиссар-Танцор становится един духовно и телесно с тем кратким мигом, что зовётся настоящим, и начинается танец. Последний танец перед наступлением ночи...

Положение вещей. Один из Эмиссаров долгое время работал над тем, чтобы изменить отношение фракций первопоселенцев, отказывающихся признавать Эмиссаров воплощениями Ликов. Он тайно собирал вокруг себя мистиков и других изгоев, которые стали именоваться Атбэ Альри — Идущие за Ветром. Эмиссар обучил их управлению психомистическими энергиями, и теперь Идущие способны использовать практики резонанса II уровня (см. таблицу 7 на стр. 193). Однако на приверженцев нового культа началась охота — их устраняют по одному, и Эмиссар попытался залечь на дно. Ловушка вот-вот захлопнется, и бежать некуда...

Задание. Персонажи игроков могут быть наёмниками, посланными устранить Эмиссара. Как вариант, они могут попытаться внедриться в секту и похитить его для каких-то своих целей — может быть, спасти? Возможно также, что Эмиссара уже обнаружили, и героев отправили уговорить его сдаться добровольно, или он уже схвачен, а герои планируют угрозами и шантажом заставить похитителей его отпустить.

Полезная информация

- ✱ Кто-то из уцелевших членов Атбэ Альри спасается бегством, но успевает рассказать героям о том, где последователи Эмиссара соберутся вновь. Идущие за Ветром осознали своё родство с Детьми Песни и собираются обратиться к Кругу Неприкаянных, чтобы узнать у них больше о дарованной Эмиссаром мистической силе.

Награда

- ✱ Потратив 5 пунктов опыта, герой-мистик может освоить какую-нибудь мистическую практику резонанса на уровне I (или на уровне II, если он уже владеет обычной мистической практикой, аналогичной практике резонанса I уровня). При этом персонажи игроков не накапливают и не теряют пункты резонанса по описанным в этой главе правилам — когда герой-мистик пользуется изученной таким образом практикой резонанса, ведущий просто получает 1 пункт тьмы. Обычные мистики не могут обучиться мистическим практикам резонанса выше II уровня.

✱ Исследовательница с Майры

«Говорит руководитель исследовательского отряда Фейсал Хам. Данные зондирования квадранта 3 подтверждены —

частота соответствует последовательности Джарумы. Разумеется, присутствуют определённые отклонения, но их уровень находится в пределах допустимой погрешности. В данный момент Дания активирует сенсорный зонд и начинает сбор данных. Ветер усиливается, но мы продолжаем двигаться к квадранту 4 для финального замера. Слава Ликам, кажется, у нас получилось...»

Положение вещей. СФ-7 — научно-исследовательская станция «Фонда» на одной из лун Зина. В 60 ц. к., после того как исследователи обнаружили совпадения в частотной структуре радиоимпульсов вокруг Зина и в Вуали на планете Изир (система Эреку), команда учёных успешно активировала сеть сенсорных зондов, размещённых на орбите Зина. Зонды должны были собрать более точные данные для сопоставления, после чего в грозовую атмосферу газового гиганта спустился отряд исследователей (их имена приведены в таблице 1). В самом сердце шторма телами исследователей овладели явившиеся в Третий Горизонт Эмиссары. Все записи об экспедиции впоследствии были удалены — но остались свидетели...

Задание. Возможно, персонажи игроков захотят выяснить, кем на самом деле был Эмиссар-Вестник. Если они попытаются расследовать обстоятельства появления Эмиссаров на Зине, то могут столкнуться с агентами какой-либо из фракций, намеревающимися устранить всех свидетелей, или с воинами-мучениками с Залоса, планирующими диверсию против «Фонда».

Полезная информация

- ✱ Исследователей набирали из ведущих институтов и академий по всему Горизонту. Ни у кого из них нет детей или спутников жизни — это одинокие люди, чьё исчезновение легче сохранить в тайне.

Награда

- ✱ Родственник или друг одного из пропавших исследователей становится в будущем покровителем или работодателем персонажей игроков и выплачивает часть их общего долга.

✱ Куанский генерал

«Услышьте мои слова, ибо я спою вам о свободе, лежащей за Горизонтом, — с этими словами из тени выступает сумрачный силуэт. — Сводам дворца не удержаться на единственной колонне!» Высокая, одетая в красное фигура взирает в затенённые дымом небеса. «Мы едины, и хищники-угнетатели разбегутся прочь, увидев силу нашей воли!» Старинные кольца с печатками на цепких пальцах предводителя ярко блестят в свете костров. Огромная толпа, собравшаяся вокруг живого Лика, приветствует спасителя громовым салютом вулкан-карабинов.

Положение вещей. Под руководством нового лидера повстанческие группировки на время забыли о прежних разногласиях и объединились, чтобы бросить вызов могучим фрак-

циям Совета. Генерал без имени и прошлого, явившийся из системы Куа, быстро превратился из харизматичного проповедника в человека, способного взорвать политическое равновесие. Попытки договориться ни к чему не привели, и в ход пошло оружие. От системы к системе стремительно летят слухи о великом воине-пророке, и ряды борцов за свободу множатся с каждым днём...

ЗАДАНИЕ. Возможно, героев наняли в качестве дипломатов, и они должны договориться о мире, а может быть, они получили секретное распоряжение устранить главаря мятежников? Действительно ли Эмиссар стремится к войне с Советом фракций или же видит в ней единственный способ уничтожить прислужников надвигающейся тьмы?

Полезная информация

- ✿ Явившиеся в Третий Горизонт Эмиссары пытаются научить его обитателей противостоять коварным планам агентов Первого Горизонта — и делают это так, как умеют.

Награда

- ✿ Пять колец Эмиссара — артефакты эпохи до Падения Врат. Это освящённые талисманы — по одному на каждого из Эмиссаров, выдающих себя за воплощения Ликов (см. таблицу 1).

✿ В тени Монолита

Глядящей в камеру журналистке «Глашатая», то и дело нервно поправляющей наброшенный на плечи платок, явно не по себе. За спиной у неё возвышается отбрасывающий гигантскую тень Монолит. «Новые прогнозы геофизического института «Фонда» внушают оптимизм: повышенная сейсмическая активность и экстремальные погодные явления, наблюдавшиеся в последние недели, вскоре прекратятся». Сверкает молния, и журналистка вздрагивает от близкого раската грома. На землю обрушивается ливень. «Причин для беспокойства нет...»

Положение вещей. Весь последний сегмент на территории вокруг Монолита обрушиваются удары стихии — то землетрясения, то бури. В нищих кварталах религиозные фанатики пророчат наступление судного дня, а учёные-зени-тийцы пытаются объяснить этот феномен стечением переходящих природных явлений. А тем временем на нижних уровнях города облачённый в красное пророк пытается найти вход в исчерченные глифами внутренние залы Монолита. Однако этот исполинский артефакт, похоже, тщательно охраняется — фракции, которые им владеют, отнюдь не горят желанием делиться его тайнами с окружающими...

ЗАДАНИЕ. Внутренние помещения Монолита — священное место и запретная зона. Вероятно, герои услышали от кого-то о пророке, пытающемся проникнуть внутрь, но stanno ли они ему помогать — или помешают планам Эмиссара? Беспокоит ли их в первую очередь безопасность местных жителей, или самое главное для них — это сокрытые внутри Монолита тайны?

Полезная информация

- ✿ В святой святых Монолита, восьмиугольном зале, потолок которого удерживают расписанные глифами колонны, пробуждается древний механизм. С вершины Монолита срываются и бьют вверх разряды молний. В зависимости от хода сценария Эмиссар может объяснить героям одну из функций Монолита: он служит стабилизатором, поддерживая равновесие во вселенной, и молнии нейтрализуют воздействие тьмы, исходящей из расположенных неподалёку врат (при каждом ударе молний монолит обнуляет запас имеющихся у ведущего пунктов тьмы).

Награда

- ✿ Вне зависимости от того, чью сторону они примут, персонажи игроков могут произвести хорошее впечатление на кого-то из участников конфликта и завести новые полезные связи (+2 к проверкам **влияния** при дальнейших контактах).

✿ Запутанная паутина

Хорошо одетый мужчина кладёт на молитвенный коврик книгу в кожаном переплёте и мягко дотрагивается до золотого тиснения на корешке. Мысли его где-то далеко — среди полей Даракка, его родной планеты, которую Эмиссару уже никогда больше не увидеть. В комнату входят охранники, которые провозжают его по стерильному стальному коридору научно-исследовательской станции «Фонда». Возле шлюза Эмиссара встречает эскорт — или, может быть, конвой? С непоколебимой решимостью он шагает в шлюз и поднимается на борт корабля, который унесёт его со станции в глубины Третьего Горизонта.

Положение вещей. Защиты Легиона уже недостаточно, чтобы уберечь Эмиссара от угрозы со стороны других фракций. Дипломатическое давление становится всё сильнее, а возле убежища Эмиссара вертятся чужие корабли без опознавательных знаков. Чтобы обеспечить его безопасность, Эмиссара в обстановке строжайшей секретности вывозят со станции, однако что-то идёт не так...

ЗАДАНИЕ. Возможно, герои отправились на Зин, ещё не зная, что вот-вот окажутся в водовороте политических страстей, или их задача — отвлечь внимание противника, пока Эмиссара перевозят в безопасное место. Ещё один вариант: персонажи игроков — тайные агенты, которые должны проникнуть на станцию на Зине, и лишь оказавшись на месте, они обнаруживают, что комната Судьбы пуста!

Полезная информация

- ✿ В священной книге Эмиссара-Судьи содержатся тексты древних могулов, написанные ещё до Падения Врат. В них рассказывается о рабах Первого Горизонта и о том, как флот «Джангахир» покинул затитые кровью миры Второго Горизонта, чтобы здесь, в Третьем Горизонте, начать всё заново.

- ✿ В компьютере на станции «Фонда» содержится зашифрованная информация, полученная сенсорными зондами: часть данных собрана на Зине, другая часть — на планете Изир в системе Эреку, где находится так называемая Вуаль (см. стр. 29 брошюры «Кориолис. Дополненный атлас Третьего Горизонта»). Результаты сканирования на обеих планетах пугающе похожи. Самые ранние данные датируются 58 ц. к., и журнал наблюдений обрывается в 60 ц. к. — с появлением Эмиссаров.

Награда

- ✿ Если Эмиссара удаётся эвакуировать, не допустив особых эксцессов, персонажи игроков получают в награду корабельный модуль, оружие или какое-либо другое снаряжение из арсенала Легиона. Как вариант, они могут приобрести достоинство **лицензиат** (см. стр. 73 книги «Кориолис. Третий Горизонт») в качестве достоинства команды, потратив по 2 пункта опыта с каждого из персонажей игроков.

✿ ИЗИРСКИЙ ПЛЕННИК

Работающая на пределе возможностей охладительная установка криокамеры громко зашипела, и крышка отъехала в сторону. Налившиеся тяжестью руки и ноги и обветренные губы зашевелились — в тело возвращалась жизнь. Стоящий возле двери оператор средств обнаружения Ганим отсалютовал капитану: «Мы прибыли в Эреку. Сенсоры уже показывают значительную активность». Капитан наёмников Латуш нехотя поднялась и натянула камиз. Бросив взгляд на ещё не вышедший из заморозки «груз», она направилась в сторону мостика. Экран пестрел россыпью отметок транспондеров кораблей вокруг чёрной Вуали Изира. «Отлично, остальные уже здесь».

Положение вещей. Одной или нескольким фракциям удалось заполучить данные произведённого «Фондом» сенсорного исследования Вуали — шестиугольной чёрной решётки, окружающей грозовую планету Изир в системе Эреку. Наёмники в течение долгого времени свозили сюда похищенных мистиков и размещали вокруг этой древней машины Симметрии (см. стр. 29 брошюры «Кориолис. Дополненный атлас Третьего Горизонта»). Последний кусочек головоломки — только что прибывший пленник. Заставить Лики слушать можно лишь одним способом — принести в жертву живого Эмиссара...

Задание. На этот раз мистиков похищают по всему Горизонту. Возможно, персонажей игроков наняли, чтобы доставить в Эреку последнюю партию криокамер. Или они прилетели сюда, когда всё уже закончилось и не осталось ничего, кроме висящих в космосе вокруг Вуали безжизненных обломков? Возможно, что герои вышли на Эмиссара по какому-то личным причинам, и теперь им нужно внедриться (или вступить) в ряды заговорщиков, которые хотят активировать Вуаль и открыть врата на Второй Горизонт.

Полезная информация

- ✿ В 58 ц. к. в систему Эреку был послан корабль «Фонда» «Гя́н-V» под командованием Джарумы Хад Пелетер. Под её руководством разведчики провели сенсорное исследование Вуали вокруг планеты Изир. После возвращения «Гяна» много сегментов спустя анализ данных выявил необычную последовательность радиоволн и происходящие внутри решётчатой структуры странные процессы, схожие с теми, что наблюдаются в энергетическом поле врат.
- ✿ Героев посещает краткое видение, в котором они возвращаются на планету Аргоннас на Втором Горизонте и узнают, что Круг Неприкайнных — это братья и сёстры Симметрии, оставшиеся и осевшие на просторах Третьего Горизонта.

Награда

- ✿ Данные, полученные в результате провалившейся попытки запустить изирскую машину, очень ценны. Если герои продадут их какой-нибудь заинтересованной фракции, то, вероятно, смогут выручить от 15000 до 40000 бирров.

✿ КАЛИДСКИЙ КУПЕЦ

Сана сходит с корабля и оглядывается вокруг. По космопорту «Калида» снуют туда-сюда грузчики и торговцы, с лёгкостью петляя между сваленными в кучу тюками с товарами и кофейными тележками. Во вспотевшей ладони Сана сжимает бирку с данными сенсоров; второй рукой она нервно поглаживает кобуру. То, что она видела во вратах, теперь до конца жизни будет стоять у неё перед глазами. Внезапно толпа расступается, и к сострадательной поборнице истины и спасительнице Горизонта приближается укутанная в шелка фигура.

Положение вещей. На торговой станции «Калида» кипит жизнь. Товары, паломники, информация — всё и все проходят через её космопорт. Её же выбрал в качестве базы один из Эмиссаров, взваливший на себя бремя хранителя ныне закрытых врат, ведущих на Таоань (см. стр. 184 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), и охотника на агентов Искупления Назарима, которые пытаются манипулировать фракциями. После Таоаньского инцидента привратная станция находится под контролем Легиона и «Фонда». Флоты Гегемонии удерживают блокаду вокруг газового гиганта Нестёро, пытаясь добиться преимущества на переговорах, а два крейсера-храма Ордена Неприкасаемых вынудили наёмные флоты Консорциума отступить от Ухару. Масло уже разлито, и для того, чтобы вспыхнуло пламя, достаточно одной-единственной искры...

Задание. Герои могут быть агентами Эмиссара — скажем, курьерами или наёмными убийцами. Возможно, они не принадлежат ни к одной из сторон конфликта, но застряли здесь из-за блокады и не могут вернуться домой, или их наняли в качестве посредников на переговорах.

Полезная информация

- ☉ У агентов всех фракций есть один и тот же секретный приказ: не атаковать первыми и направлять всю конфиденциальную информацию через специальных курьеров. Герои находят доказательства того, что эти курьеры связаны с Искуплением Назарима.
- ☉ В общем беспорядке, вызванном блокадой, происходит нечто экстраординарное: видеозапись фиксирует появление из врат двух неопознанных кораблей, силуэты которых напоминают бабочек. Прежде чем кто-либо успеет что-то предпринять, корабли исчезают в черноте космоса.

Награда

- ☉ Персонажи игроков становятся желанными гостями на «Калиде» и в будущем могут здесь в любой момент бесплатно получить обслуживание корабля.

☉ САМОЗВАНЕЦ

«Ты видел Эмиссара? Слышал его слова? — старик закатывает рукава кафтана и, подавшись к чайханщику, склоняется над прилавком. — Наконец-то мы слышим правду. Нам остаётся только следовать за ним и делать так, как он скажет. — Старик прихлёбывает горячий чай и показывает хозяину руку, покрытую вязью замысловатых татуировок, бывших в моде много десятков лет назад, ещё до Падения Врат. — Смотри. Любовь Эмиссара всеобъемлюща. Следуй за Ликом, иди дорогой Света до самого конца!»

Положение вещей. Некий человек из низов — или кто-то, обойдённый чинами и властью, — однажды просыпается с убеждением, что обладает мистическими силами: может быть, в него кто-то вселился? Выдавая себя за Эмиссара, он использует новообретённые способности, чтобы достичь власти и богатства. Вокруг самозванца собирается множество последователей — и чем дальше, тем сильнее его терзает жажда безграничной власти...

Задание. Возможно, героев наняли для того, чтобы разоблачить лжеэмиссара и положить конец его культу. Однако они могут думать, что это настоящий Эмиссар, и пытаться защитить его от врагов.

Полезная информация

- ☉ Лжеэмиссару было видение, и он может поделиться информацией о настоящих Эмиссарах или указать на местонахождение ячейки Искупления Назарима.

Награда

- ☉ Местные правоохранители или фракция, в интересах которой действовали герои, обещают им оказать в будущем какую-нибудь услугу (+2 при проверках влияния).

☉ НЕОДИМОВАЯ ДИЛЕММА

Сияние голографического коммуникатора озаряет комнату. Стараясь сдержать слёзы, Кара смотрит на изображение. Её

сын сидит на холодном полу храма, раздетый по пояс, и его тело покрыто шрамами. С краю изображения выстроились полукругом пять силуэтов, мужчины и женщины. Каре уже известно, как они себя называют, — Воины Благодатного Огня. Один из них делает шаг вперёд и кладёт руку на плечо мальчика: «Время и место доставки тебе известны. Не подведи нас. Да пребудет над тобою сень Мученика».

Положение вещей. Воины Благодатного Огня нашли лёгкий источник дохода, обеспечивающий деньгами их подпольную деятельность. Сторонник секты и по совместительству сотрудник добывающей компании «Астероид-Экспорт» и капитан пиратов, которую воины-мученики принуждают работать на них, обеспечивают стабильный приток бирров. Неодимовые слитки — ценная вещь, которой можно без лишних вопросов расплатиться с поставщиками или исполнителями в любой точке Горизонта.

Задание. Возможно, персонажи игроков, покинув Куа, пытаются отследить источники финансирования ударного отряда мучеников, или Воины Благодатного Огня сами анонимно подрядят персонажей игроков встретиться с капитаном пиратов и проследить за доставкой груза. Как вариант, нанять героев может сама Кара, уставшая от этого шантажа и твёрдо намеренная вернуть себе сына.

Полезная информация

- ☉ Капитан пиратов рассказывает героям всё, что ей известно об ударном отряде мучеников; этих сведений достаточно, чтобы выйти на след ещё одного отряда Воинов Благодатного Огня.

Награда

- ☉ Если герои раскроют правду об утечке неодимовых слитков, то у благодарного хозяина «Астероид-Экспорт» Джабиля Самёма в будущем найдётся для них хорошая работа по сопровождению грузов.

☉ СУДЬБА СУЛЬТРЫ

По грязным улицам нищего посёлка идёт маленькая девочка. В руках она сжимает завернутую в платок коробку. Внутри бутылки с водой, фрукты, мука и лекарства — милостыня, которую подают жителям посёлка самаритяне и Колониальное агентство. Это место — её дом. Во всех воспоминаниях девочки, начиная с самого раннего детства, неизменным остаётся одно — чувство, что ей не хватает воздуха. Запах сухой земли, ржавчины и плесени, палатка, что служит ей домом... Жара, вонь, борьба за выживание. По вечерам девочка сидит внутри тёмной палатки и издали слушает истории, которые рассказывают собравшиеся вокруг костра взрослые. Тогда она ненадолго забывает о страхе и голоде. Её любимые истории — о роскошном дворце и о том, какой была жизнь в Сультре, пока не пришла большая вода...

Положение вещей. Когда долину Сультры затопило, сотни тысяч людей были вынуждены переселиться в лагеря бе-

женцев (см. стр. 157). А в это время в темноте центра управления катаракта № 27 вместо красного огонька загорается зелёный — система завершила процедуру саморемонта и готова к перезапуску.

Задание. Возможно, героев наняли оценить состояние дамбы, и они понимают, что её можно восстановить, — или же кто-то послал их помешать проекту, который должен вернуть Сультре бывшее благополучие? Тем временем политики яростно спорят о дальнейшей судьбе лагерей беженцев — возможно, персонажей игроков просят выступить посредниками.

Полезная информация

- ⊗ Возможное восстановление катаракта №27 — радостная новость, но не для всех. Гегемония и Синдикат активно пытаются помешать возрождению Сультры, опасаясь, что это нарушит баланс сил в Конгломерате.

Награда

- ⊗ Если катаракт №27 вновь начнёт функционировать, пройдёт немало времени, прежде чем долина снова оживёт, но уровень воды снизится, и беженцы начнут возвращаться домой. Какая из фракций заграбастает себе лавры благодетеля Сультры и сколько она готова заплатить персонажам игроков за молчание?

✱ Дети Песни

Посреди бешеного водоворота космопорта «Неоптра» жмутся друг к другу только что сошедшие с грузового судна паломники: все они поражены Мистической чумой и слышат до сих пор отдающуюся эхом в стенах станции песню Эмиссара. Мистики называют себя Детями Песни. По мере того как их ряды

растут, на стенах в районе Мулухад и в переулках, отходящих от Променада, всё чаще появляются граффити со словами Эмиссара-Вестника: «Мы — ответ на ваши молитвы. Ночь близка, но мы — свет мира».

Положение вещей. После гибели Вестника на «Кориолисе» нарастает смута — как среди простонародья, так и среди бюрократов Шпиля. Консорциум пытается поддерживать порядок на станции, но очень многие боятся возмездия Ликов. Тем временем Дети Песни объявляют некий уединённый уголок в дальней части станции своей территорией. Ситуация вот-вот выйдет из-под контроля.

Задание. Героев могут отправить к лидеру Детей Песни в качестве дипломатов или наёмных убийц. Как вариант, персонажей игроков в качестве телохранителей могут нанять сами сектанты. А может быть, герои и сами слышат отзвуки песни Эмиссара в вибрации стен станции и белом шуме радиоприёмников?

Полезная информация

- ⊗ Герои могут получить информацию, которая приведёт их к другому Эмиссару и его последователям, например к Танзору и Атбэ Альри (см. «Ловушка для Танзора»).
- ⊗ Герои узнают, что погибший Эмиссар продолжает в виде эха жить в сознании мистиков и космической пустоте вокруг «Кориолиса» и Куа.

Награда

- ⊗ Дети Песни могут в дальнейшем стать покровителями и нанимателями персонажей игроков. У них есть множество сведений, которые способны помочь в поиске оставшихся Эмиссаров.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

А

Айаам-Ша 183
Акида 104
Акуба Кош 41
Алтея 19
Арам Яфа 31
Артир Голам 117
Атаия 131

Б

База ударного отряда мучеников 83
Батос Эмуд 79
Боевики-мученики, выдающие себя за стражников «Кориолиса» 22

В

Воины-мученики 88
Воины-мученики из Сада Неприкаянных 61

Г

Гаддар-и-Абрар 177

Д

Дали Осман 119
Дарий 164
Джаджа Дуга 142
Джейла Куари 32
Джохар Куассар 52

З

Зверь 79

К

Кайнара 73

Л

Ленова Астур 53
Леод дол-Куассар 141

М

Мерк Ахуро 21

Н

Наёмники «Нестеры» 131
Непота 164
Нигелия Кураан-дол-Фахсра 40

О

Оборванцы 79
Оул 74

П

Призраки Сультры 165

Р

Раквин Бирбазил 118
Рамас, брат 54
Рамсес 104
Робва, сестра 53

С

Салама ак-Абад 88
Стражники «Кориолиса» 22

Т

Табра Гатан 131

Ф

Фракс 73

Х

Хаким 104
Хромой Гоба 73

Ш

Шабун Кемаль 177
Шакалы Рамсеса 102

Э

Эльмеда дол-Парнассо 71

КАРТЫ

Байбашин 116
Банкетный зал 151
Космопорт «Неоптра» 20
Мастерская 148
Место крушения 103
Монолит и его окрестности 130
Резиденция Эмиссара 47
Руины госпиталя — база ударного отряда мучеников 173
Сад Неприкаянных 60

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Раздаточный материал № 1:

листовка Санатория 33

Раздаточный материал № 2:

приглашение судьи 40

Раздаточный материал № 3:

карта брата Рамаса 66

Раздаточный материал № 4:

карта Королевы Оборванцев 77

Раздаточный материал № 5:

сообщение для Артира Голама 101

Раздаточный материал № 6:

накладная Артира Голама 123

НАШИ СПОНСОРЫ

ЭМИССАР

Сергей Зиновьев, Владислав Мачалов, Андрей Кириллкин, Aleksejs Cibinogins, Алексей Амальрик, Михаил Сергеев, Александр Александрович Ефимов, Алексей Александрович Линдберг

ПРЕДВЕСТНИКИ ЭМИССАРА

Fruktovizad, PinnyVux, Юрий *HeraldOfAbyss* Стеценко, Сергей Зиновьев, Никита Белов, Кристиан Белов, Антон Мурыскин, Беляев Алексей, Айсенгрим и Фаервен, Сергей Астахов, Ragnarr Drago, Anarett, Мария Владимировна Водолазкая, Максим Малинин, Роман Ярошевич, Владислав Мачалов, Дмитрий Wishmaster163 Бочкарев, Слава Darkenik Никитин, Randomelf, Матвей Владимирович Малахов, Денис Евстропов

СВИДЕТЕЛИ ЭМИССАРА

Фридрих Кламмер, Александр "Bond" Бондаренко, Андрей Докучаев, Константин Lurs Scotte Лихачев, Дракзар, Gostel, Kivro_nar_Ashi, Дмитрий Пушкарёв, Данила Шишкин, Борис Анатольевич Питенёв, Денис Золотухин, Андрей Кириллкин, Дамир, DarkFlud, Василий Демин, Иван Шестаков, Александр Шепард, Александр Петрович Евдокимов, Кирилл Андрусов, Илья Гаори Карпов, Разбаков Сергей, Станислав Александрович Белоусов, Траин Траусты, Шаманаев Александр, Aleksejs Cibinogins, Адам Хашиев, Данил Пожидаев, Глеб Валихов, Дмитрий Александров, Алекс Квасов, Черников Антон, Александр Бобовников, Евгений Левин, Александр Валерьевич Шермин, Baizhu, r1.stanislaw, StarT_Teg, Анатолий Портнягин, Илья, Константин Миронов, Белокуров Павел, Мария 1/2казакова, Leopold the Dragon, Ilja Dementjevs, Никита Золкин, Дмитрий Третьяков, Владимир Завгородин, Кирилл Горбенко, Михаил Яковлев, Андрей Бракоренко, Андрей Mabinguari, Александр Колесников, Роман Зорин, Nikita Gruzdev, Илья Манкаев, Максим Сказенков, Николай Лощинин, Алексей Амальрик, Дмитрий Носко, Павел104, Андрей Мезин, Дмитрий Девятников, Сергей Твердохлеб, Аркадий Глушков, Drag0ns.~ST~, Морган, Александр, Антон Анисимов, Артем "Ехо" Ершов, Коллеганов Алексей, Чеся и Зеремка, Александр К., Лазарь Григориadis, Максим Викторович Коваленко, Клуб НРИ "Мама, я убил дракона!" (Владивосток), Олег Ширияев, Ксения Валякина, Склюев Игорь, K2vP, gall2007nvdv, Евгений Гуринов, Антон Гласнер, Бирюков Кирилл, Михаил Сергеев, Эдуард Вагапов, Стас Каздоба, Александр Pогов, steelrat, Павел Гуоров aka Миридин, Андрей "Joker" Зыкин, Андрей Сыскаев, Всеволод Нуждин, RandDragon, Илья Крюков, Михаил Медовщиков, Ярослав Александрович Несмеян, Вадим Игоревич Попков, Семён Лесков, Константин Максимов, Пономарев Дмитрий Эдуардович, Филиппов Константин, Алексей Коротков, SweetWind, Dash, Лаврухин Андрей, Александр Лысиков, Михаил Савинов, FoX, Никифоров Николай, Speritus, Юлия Еремеева, Роман, Светлана, Игорь Романович Манжол, Denis Melnikov, Андрей Чайкин, Иван "Гайтахан" Ханов, Михаил Волков, Алёна Пургина, Кирилл Федотов, Павел "Атом" Агеев, Zeoth Esheen, Альберт Наильевич Абдршин, Никита Андреевич Ермак, Олег "Dr. Sky" Замжицкий, alexander.v.balashov, Александр Александрович Матюшев, Сидоров Алексей, Андрей Евгеньевич Кузовлев, Максим Липатов, Сергей Антоненко, Елена Родионова, Александр Стрепетов, Маргарита Александровна Петухина, Игорь Галицкий, Игорь Ставовой, Дмитрий Наумов, Семён "Galod" Носницын, Budda RIP

ДЫХАНИЕ ЭМИССАРА

Михаил, Александр "Агхазер" Васильев, Александр Александрович Ефимов, Игорь, Михаил Аверин, Иван Савин, Владимир Николаевич Мудрецов, Александр Кузнецов, Кирилл "Crane" Журавлев, Snail, Julian Gwein, viators89, Юрий Вадимович Борисов, Big Willy, Андрей Андреевич Исаев, Михаил Николаевич Пашков, Илья Боярский, Аня Кузьменко, Илья Магурак, Алексей Михайлович Масливец, Никита Гончаров, Карина Абдусалымова, Владислав Вадимович Белозеров, Алексей Александрович Линдберг, Алексей Матвеев, Ixyl11, Chiften, Дмитрий Логвинов, Евгений Гутник, Павел, Матвей Коринский, Андрей Александрович Ткачев, dartbananus, Andrew Kell, БубуКисяПися, che_cot, Евгений Башурин, Arnekus, adanzts985, Тима Штарев

Озоновую Площадь окутала тишина. Над головами столпившихся вокруг голографических проекторов людей носился едва слышимый ропот — предвестник скорой бури. Ощущая кожей разлитое в воздухе тревожное предчувствие, вы проталкиваетесь к ближайшему информационному терминалу. Ведущий новостей, мрачно взирая на вас с голографического экрана, в который раз за сегодня произносит:

— «Эмиссар с Зина исчез...»

Когда мистики стали погибать и пропадать без вести, уличные журналисты окрестили эти события Мистицидом. Но кто охотится на мистиков «Кориолиса»? И почему? Когда пропадает близкий друг героев, это дело становится личным. Успеют ли они разгадать эту тайну до того, как станет слишком поздно?

«Тайна Эмиссара» — первая часть грандиозной кампании «Милость Ликов» для признанной критиками и любимой игроками настольной ролевой игры «Кориолис. Третий Горизонт». Борьба за Горизонт уже началась, и только сами Лики знают, чем она закончится.

В этой книге вас ждёт:

- ✱ подробное описание событий и интриг, угрожающих сложившемуся на просторах Горизонта балансу сил;
- ✱ «Пробуждение Мученика» — детективный сценарий, действие которого разворачивается на станции «Кориолис». В погоне за уликами персонажи побывают на многолюдной Озоновой Площади, познакомятся с декадентствующей элитой Шпиля и спустятся в тёмные глубины Подвала;
- ✱ «Куанский след» — второй сценарий этой книги, который приведёт персонажей игроков на планету Куа. Там им придётся идти по кровавому следу сквозь джунгли, выпутываться из коварных перипетий зенитийской колониальной политики и искать ответы на свои вопросы в тени великого Монолита;
- ✱ карты станции «Кориолис» и планеты Куа, а также раздаточные материалы с важными для сюжета документами;
- ✱ конструктор сценариев, который можно использовать ещё долгое время после того, как ваша команда пройдёт все сценарии «Тайны Эмиссара».



Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена, www.karlunchausen.ru.
CORIOLIS™ © Fria Ligan AB, 2020. All rights reserved. www.paradoxplaza.com.
Текст и иллюстрации © Fria Ligan AB, 2020. Перевод © ООО «Студия 101», 2020.
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

